Uwaga!!! KRĄŻEK CD DLA PRENUMERATORÓW ZA DARMO!

KONKURSY

Gry Komputerowe

numer 7-8/95 (17) ★ INDEX 324329 ★ ISSN 1230-9044 ★ CENA 22.000 / 2 zł 20 gr

7-8/95

DESCENT



RELACJA Z SUPER TARGÓW

FIFA '95

BC RACER

KING'S QUEST 6

INCA 2

UFO

„UFO ENEMY UNKNOWN", © 1994 MICROPROSE

SABRE TEAM

Komputery kontra Konsole

DEADALUS ENCOUNTER

MARK SOFT

UL. LIPIŃSKA 2,
00-968 WARSZAWA 45,
Skr. Poczt. 114
TEL. (0-2) 663-93-90
FAX (0-2) 663-92-98

W OFERCIE PONAD 750 TYTUŁÓW!!! AMIGA, PC, PC CD-ROM, CD32, C-64

LIGA POLSKA MANAGER '95





MARK SOFT

IBM PC 3.5"
386, 1MB RAM
VGA, 3.4 MB HD
Zalecana mysz
Sound Blaster

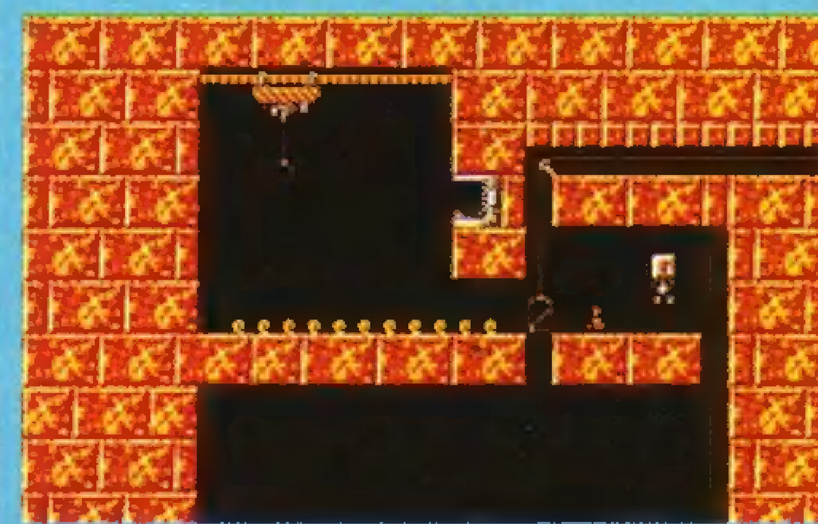
- ★ możliwość prowadzenia jednego z zespołów Ekstraklasy
- ★ w pełni animowane akcje podczas meczu
- ★ I, II, III liga polska, Puchar Polski, puchary europejskie oraz Liga Mistrzów
- ★ aktualne dane dotyczące zespołów z polskich lig (I, II, III) oraz piłkarzy w nich grających
- ★ ogromny pakiet funkcji menadżerskich oraz trenerskich, pozwalający swobodnie kierować zespołem
- ★ systemy rozgrywek zgodne z rzeczywistością
- ★ oraz wiele, wiele innych atrakcji





LOST IN MINE

40 poziomów ★ 500 klatek animacji głównego bohatera ★ 7 modułów dźwiękowych ★ obszerne scrollowane poziomy ★ wiele niespodzianek i zagadek do rozwiązania



AMIGA CD32

Alfred Chicken	29.30
Alien Breed 3D	TEL.
Alien Breed Tower Assault	84.20
All Terrain Racing	74.40
Arcade Pool	52.50
Big 6	61.00
Dangerous Streets	46.40
Gloom	TEL.
Guardian	51.20
Kingpin	51.20
Overkill + Lunar-C	29.30
Road Kill	51.20
Soccer Superstar	58.60
Summer Olympix	46.40
Superfrog	53.70
Super Skidmarks	70.80
Super Stardust	79.90
Surf Ninjas	46.40
Trolls	46.40
Ultimate Body Blows	79.90
Whales Voyage	46.40
Whizz	58.60

AMIGA

Alfred Chicken (A/A1200)	29.30
Alien Breed	35.40
Alien Breed Tower Assault (A/A1200)	59.80
All Terrain Racing	72.00
Apidya	28.00
Arcade Pool	32.90
Assassin	28.00
Body Blows	24.40
Body Blows+Superfrog+Overdrive	59.80
Body Blows Galactic (A1200)	79.90
Brides of Drakula	22.00
Campaign 2	89.00
Cardiaxx	19.50
Crystal Dragon	51.20
Dawn Patrol	89.00
Dangerous Streets	28.00
Deep Core	22.00
Demon Blue	17.00
Dreamweb (A/A1200)	89.00
EKSPERYMENT DELFIN	**34.00**
Euro Soccer	28.00
F17 Challange	39.00
Fantastic Dizzy	32.90
Fire Force	22.00
Flight of the Intruder ★	26.80
Furry of the Furries	52.50
Gear Works	28.00
Genesia	52.50
Guardian	32.90
HIPER SŁOWNIK	**22.00**
Kingpin	40.30
Lords of Time ★	30.50
LOST IN MINE	**30.50**
Mean Arenas	22.00
MENTOR	**35.00**
Oscar (A1200)	28.00
Oscar	25.60
Out to Lunch (A1200)	29.30
Overdrive	24.40
Overkill (A1200)	29.30
Project–X	39.00
Qwak	39.00
Rally Championships (A1200)	54.90
Rally Championships (A500+/A600)	42.70
Roadkill	32.90
Seek & Destroy	39.00
Sensible Soc.+Goal+Striker+CM'93/94	76.90
Soccer Superstars (A/A1200)	69.50
Summer Camp	19.50
Super Skidmarks	39.00
Super Stardust (A1200)	79.90
Surf Ninjas (A1200)	28.00
Tornado (A1200)	57.30
Tornado	54.90
Total Carnage (A1200)	22.00
Trolls (A1200)	25.70
Trolls	23.20
Uridium II (A/A1200)	39.00
Whizz	34.20
Whizz (A1200)	31.70
Winter Supersports	23.20
WISIELEC	**19.50**
Worlds of Legend ★	46.40
Zeewolf	69.50

IBM PC

Addiction	34.20
Alien Breed	36.60
Alien Breed Tower Assault	87.80
Arcade Pool	45.10
Blues Brothers	36.60
Campaign 2	98.50
Classic Collection	30.50
Dangerous Streets	28.00
Dawn Patrol	98.80
Demon Blue	17.00
Dreamweb	98.80
Euro Soccer	28.00
Evasive Action	48.80
Flight of the Intruder ★	26.80
Furry of the Furries	52.50
Gear Works	22.00
Genesia	52.50
LIGA POLSKA MANAGER	**39.00**
Oscar	30.50
Project–X	59.80
Rally Championships	34.80
Sensible Soc.+Goal+Striker+CM'93/94	89.00
Soccer Superstars	69.50
Superfrog	59.80
Surf Ninjas	28.00
Tornado	57.30
Trolls	25.60
Ultimate Body Blows	79.90
Walhalla	39.00
Walls of Rome ★	46.40
Whizz	35.20
Winter Supersports	23.20
Worlds of Legend ★	46.40

IBM PC CD-ROM

Alien Breed Tower Assault	100
Animals	51.20
Dawn Patrol	101.30
Dreamweb	101.30
Jack Niklaus Golf ★	51.20
Ocean Below	51.20
Rally Championships	67.10
Sensible Soc.+Goal+Striker+CM'93/94	91.50
Soccer Superstars	69.50
Space Shuttle ★	51.20
Tornado	61.00
Ultimate Body Blows	84.20
Walls of Rome ★	51.20
Whizz	39.00
Worlds of Legend ★	51.20

★ - *instrukcja w języku angielskim*

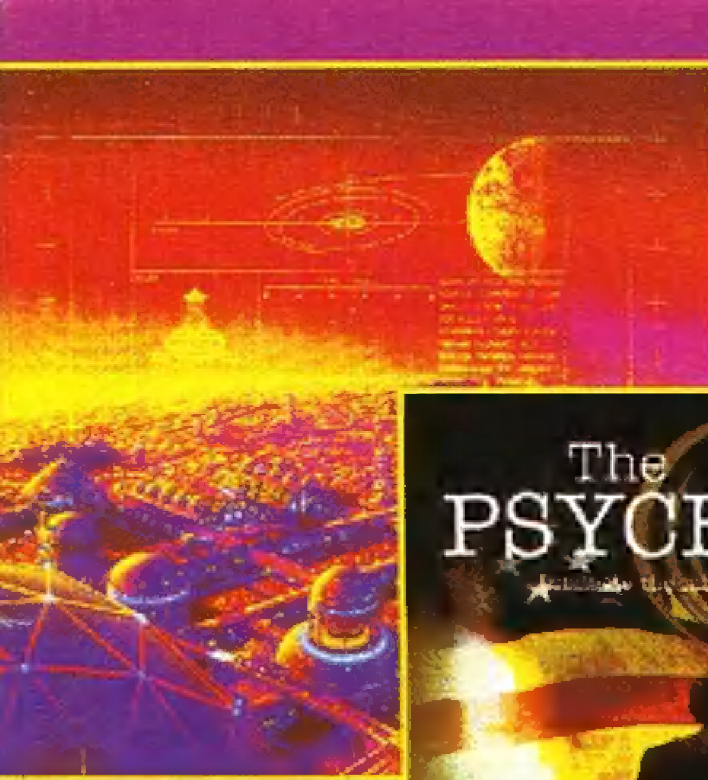
Posiadamy również w ofercie szeroki wybór programów na C-64

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.

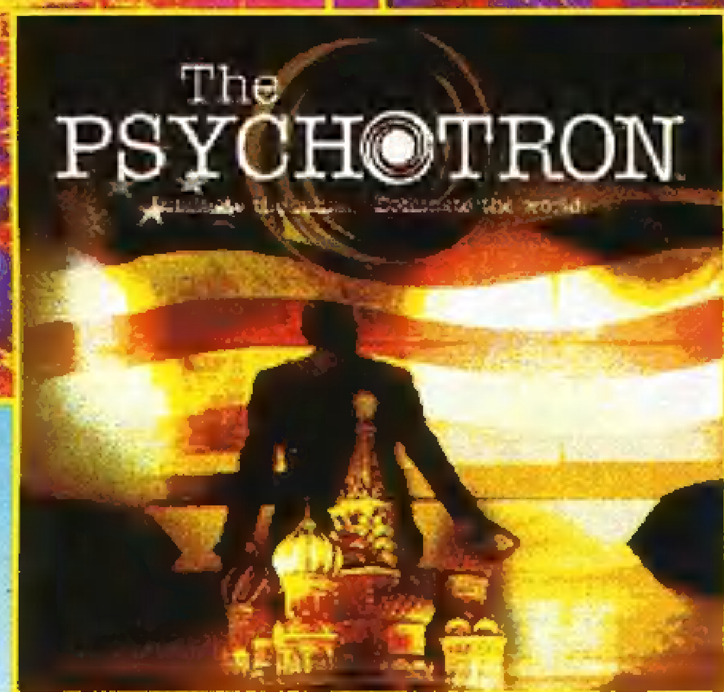
Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.

Wszystkie ceny podane są w nowych złotych i są cenami detalicznymi, zawierają w sobie podatek VAT, nie zawierają kosztów przesyłki. Firma MarkSoft wysyła katalogi po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podawać typ komputera).

Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.













MULTIMEDIA

w sprzedaży kilkaset tytułów na CD-ROM

CLIP ARTY, FOTOGRAFIE, IKONY
Background Images
Corel ArtShow 5
Photo Gallery
Premier Art Vol.1
Premier Art Vol.2
Scenic and Castles
Artistic Photography of Woman
American National Park

SHAREWARE
Business Library
C User Group Library
CDROM of CDROMS
CICA Windows
Education Platinum
Fonts Platinum
Games Platinum Windows
HOBBES Archeved OS/2
HOBBES Ready to Run OS/2
Home & Business Platinum
Internet Documents
Kirk's Comm Disc
MAC Info III
More Fonts
More Utilites
MPC Wizard 2.0
Multimedia Platinum
Night Owl 13
Plug and Play Linux
Publisher Platinum
ORZI Ham Radio v.4
Simtel MS DOS Shareware
Source Code Archives
Techno Tools
Utilites Platinum

ENCYKLOPEDIE OGÓLNIE
Compton's Interactive Enc. 1995
Encarta '95, Microsoft
Grolier Enc. 7.0
Infopedia

ENCYKLOPEDIE I ŹRÓDŁA TEMATYCZNE
Ancient Lands
Auto Works/Body Works/PC Works
Cinemania
Complete Bookshop
Complete NBA Basketball
Dangerous Creatures
Earth & Universe
Familiy Doctor
Football World Cup 1994
Garden Encyklopedia
Gardening
Global Explorer
Great Artists
Guinness Disc of Records
Hard Days Night
How Animals Move
ITN European Video Atlas
Key Home Designer
Mayo Clinic
Mozart
Our Solar System
Star Trek Collectibles
Story of Civilization
Vivaldi

POKAZY
Beauty of San Francisco
Great Cities of the World
Muzyczna Jedynka
Media Clips: Full Bloom
Media Clips: Jets & Props
Media Clips: Wild Places
Media Clips: World View
National Geographic Mammals

JĘZYKI OBCE
Languages of the World
Media Euro
Super Memo
Syracuse Language English

PROGRAMY DLA DZIECI
Arthur's Teacher Trouble
Just Grandma and Me
Lion King Story Book
Peter and the Wolf
Putt Putt Joins the Parade
Thumbeline
Tuneland

GRY
101: Only the Best Games
7-th Guest
C.I.T.Y. 2000
Chaos Continium
Chess Master 4000
Commanche CD
Conspiracy
Creatures Shock
Crime Patrol
Critical Path
Cyber War
Cyberia
Cyclemania
Cyclones
Daedalus Encounter
Dawn Patrol
Deathstar Arcade Battles
DOOM 2
DOOM 2 mania!!!
DOOM mania!!!
Dracula Unleashed
Dragon Lore
Drug Wars
Ecoquest
Frontier Elite II
Full Trottle
Gabriel Knight
Hell
Hell Cab
Heretic
Indiana Jones & Fate of Atlantis
Indy Car Racing
Iron Helix
Isle of the Dead
Jazz Jackrabbit
Jones in the Fast Lane
Jutland
King Quest VI
King Quest VII
Legend of Kyrandia 3
Loom
Lost in Time
Mad Dog McCree
Mad Dog McCree 2
Magic Death
Mega Race
Microcosm
Myst
Outpost
Panzer General
Picture Perfect Golf
Pinball Arcade
Pinball & Pool
Police Quest: Open Season
Power Rangers
Psychotron
Quantum Gate
Quarantime
Ravenloft
Rabel Assault
Return to Zork
Reunion
Rise of the Robots
Rise of the Triad
Sim City 2000
Sim Tower
Space Pirates
Space Quest IV
Star Trek - 25th
Tank Commander
TFX
UFO Enemy Unknown
Under Killing Moon
USS Ticonderoga

- Atrakcyjne ceny dla dealerów, odbiorców hurtowych i sklepów.
- Możliwość zamówienia dowolnego tytułu.
- Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za zaliczeniem pocztowym.

sprzedaż hurtowa i detaliczna:

MASTER s.c.
ul. Cybisa 4
02-784 Warszawa

tel. 644 48 47
643 81 21
fax 644 48 16

oraz MASTER BIS, 99-100 ŁĘCZYCA,
ul. KONOPNICKIEJ 11A pok. 8,
tel. (0-114) 34-85, fax (0-114) 37-66

Ponadto w ciągłej sprzedaży:

- napędy CD-ROM firm Sony i Panasonic
- karty dźwiękowe SoundBlaster i Gravis Ultrasound
- Głośniki do kart dźwiękowych



NEWS

OD REDAKCJI

Ófff, jusz wakacje, morzna zapomnieć o bódzie i dać se lóz. Pszepraszam za ewentóalne błedy, kture być morze wdarły się do tego textu, ale sami rozómiecie – WAKACJE!

Życzymy wszystkim wypoczywającym, wspaniałej pogody i dobrego humoru. A nie zdradzajcie mi tam swoich komputerów osobistych. Te samotne maszynki pozostawione bez opieki, okropnie cierpią. Nie zapomnijcie w przerwie między wakacyjnymi wojażami, odpalić jakiegoś „Mortala" czy „Dooma" – to tak dla dobra maszynek, żeby im styki nie zaśniedziały i pamięć nie leżała odłogiem.

My choć trochę przygrzało nam w czachy, to jednak pracujemy i wciąż kombinujemy, co by tu jeszcze... Wciąż coś zmieniamy i zmieniamy. Możemy już pochwalić się coraz lepszą oprawą graficzną pisma, wprowadzamy sukcesywnie nowe rubryki. Zmniejszyliśmy też trochę literki, ale to tylko po to, aby w tej samej objętości pisma zmieścić więcej tekstu, więcej grafiki, więcej... i więcej. To tak na przekór złośliwcom przyrównującym nasze „Gry" do innych czasopism, mierzących ich wartość, jedynie ilością stron. Na szczęście wartości książek i czasopism nie mierzy się jeszcze na wagę, no chyba że mówimy o... makulaturze (he, he). Serdecznie pozdrawiamy wszystkich stałych Czytelników i dziękujemy za pozdrowienia z Wakacji. Żegnamy do następnego spotkania, a postarajcie się nie przegapić następnego numeru „GIER KOMPUTEROWYCH", bo będzie to niepowetowana strata. Szykujemy bowiem moc niespodzianek, a ostatnie numery „GK" znikają z kiosków, jak przysłowiowy śnieg latem.

SPIS TREŚCI

Prenumerata krajowa (IV kwartał)
Należność (3 x 2.20 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora. Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 sierpnia 1995 r.)

ISSN 1230-9044
INDEX 324329

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. 15-42-20 (w godz. 9-17)

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Leszek Krowicki (LSK), Jakub Sandecki (Sandey), Adam Stasiak

współpraca
Patrycja Wardzała, Michał Bakuliński, Marek Węglowski, Lech Zaciura (Bilbo), Dariusz Zgliński (Darko)

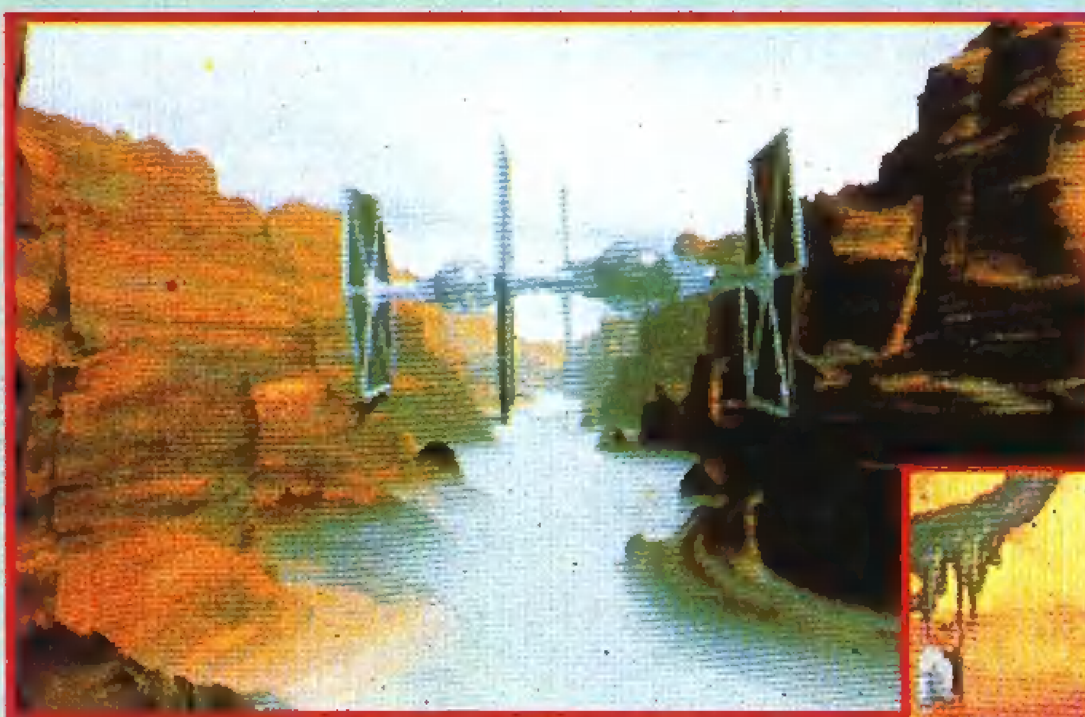
korekta
Michalina Nowakowska

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
VEGA

kolportaż ogólnopolski

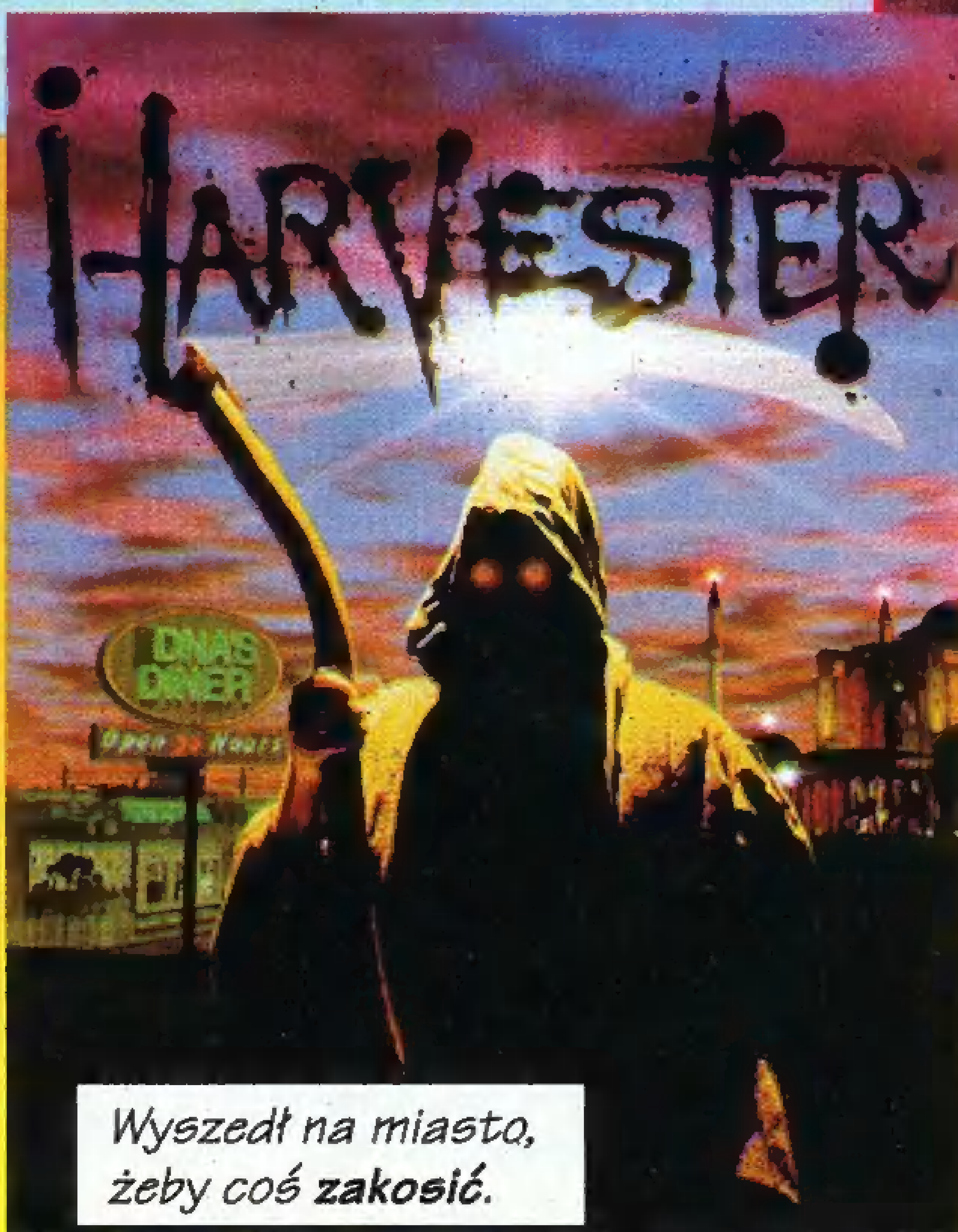
REBEL ASSAULT 2





Jak grom z jasnego nieba, gruchnęła wieść o planach wydania kolejnej części kultowego już dziś programu z cyklu „Gwiezdne Wojny", a mianowicie „REBEL ASSAULT". Obok „THE 7th GUEST" była to pierwsza „wielka" produkcja na CD-ROM. Czy nowa gra z tej serii osiągnie taką popularność, trudno dziś prorokować. Po wersji demo, jaką dane nam było oglądać, nie można jeszcze zorientować się na jakim poziomie będzie całość, ale już od dziś warto czekać.

★ PC CD-ROM



*Wyszedł na miasto, żeby coś **zakosić**.*

Od dawna zapowiadana, i jeszcze dłużej przygotowywana, super produkcja „HARVESTER" już wkrótce ujrzy światło dzienne. Na Zachodzie jego dystrybucją zajmie się MERIT SOFTWARE, a w Polsce DIGITAL MULTIMEDIA GROUP. Dzięki temu możemy oczekiwać światowej i polskiej premiery w jednym terminie — prawdopodobnie będzie to już we wrześniu. Sama oprawa graficzna programu, jak również jego scenariusz, od dawna elektryzują miłośników przygodówek utrzymanych w stylu mrocznego horroru. Całość zrealizowana jest w konwencji filmu interaktywnego, z udziałem prawdziwych aktorów, a rozwiązania graficzne przypominają, wypisz wymaluj, słynny „UNDER A KILLIG MOON" — digitalizowane postacie aktorów wtłoczone są w mroczną, w pełni wyrenderowaną grafikę komputerową.

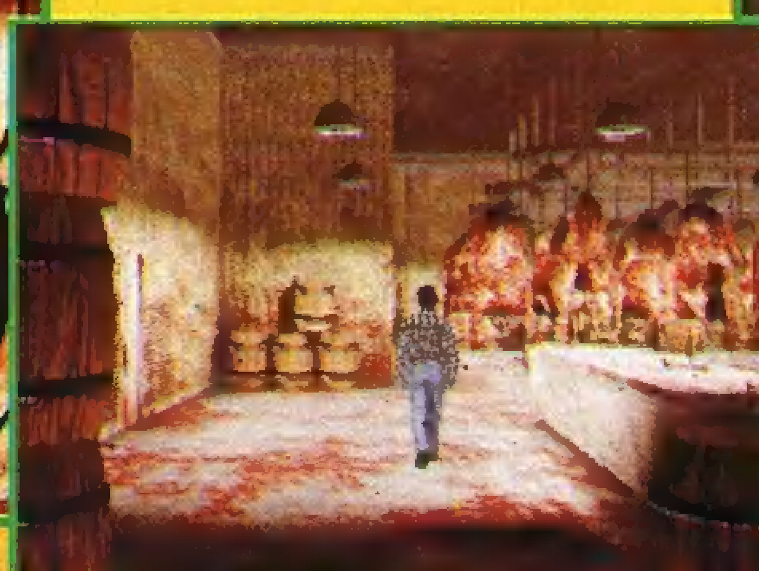
Pewnego pięknego dnia w nie wyjaśnionych okolicznościach znika narzeczona nastolatka cierpiącego na amnezję — utratę pamięci. W łóżku zamiast ukochanej, znajduje on zakrwawioną czaszkę i kręgosłup. Czy należą one do jego dziewczyny? Tego na razie nie wiemy. Dopiero od naszych działań zależy, czy krok po kroku odkryjemy mroczne karty okrutnej zbrodni...

Pierwsze wrażenie w obcowaniu z grą jest piorunujące, czekamy na pełną wersję.

★ PC CD-ROM

HARVESTER

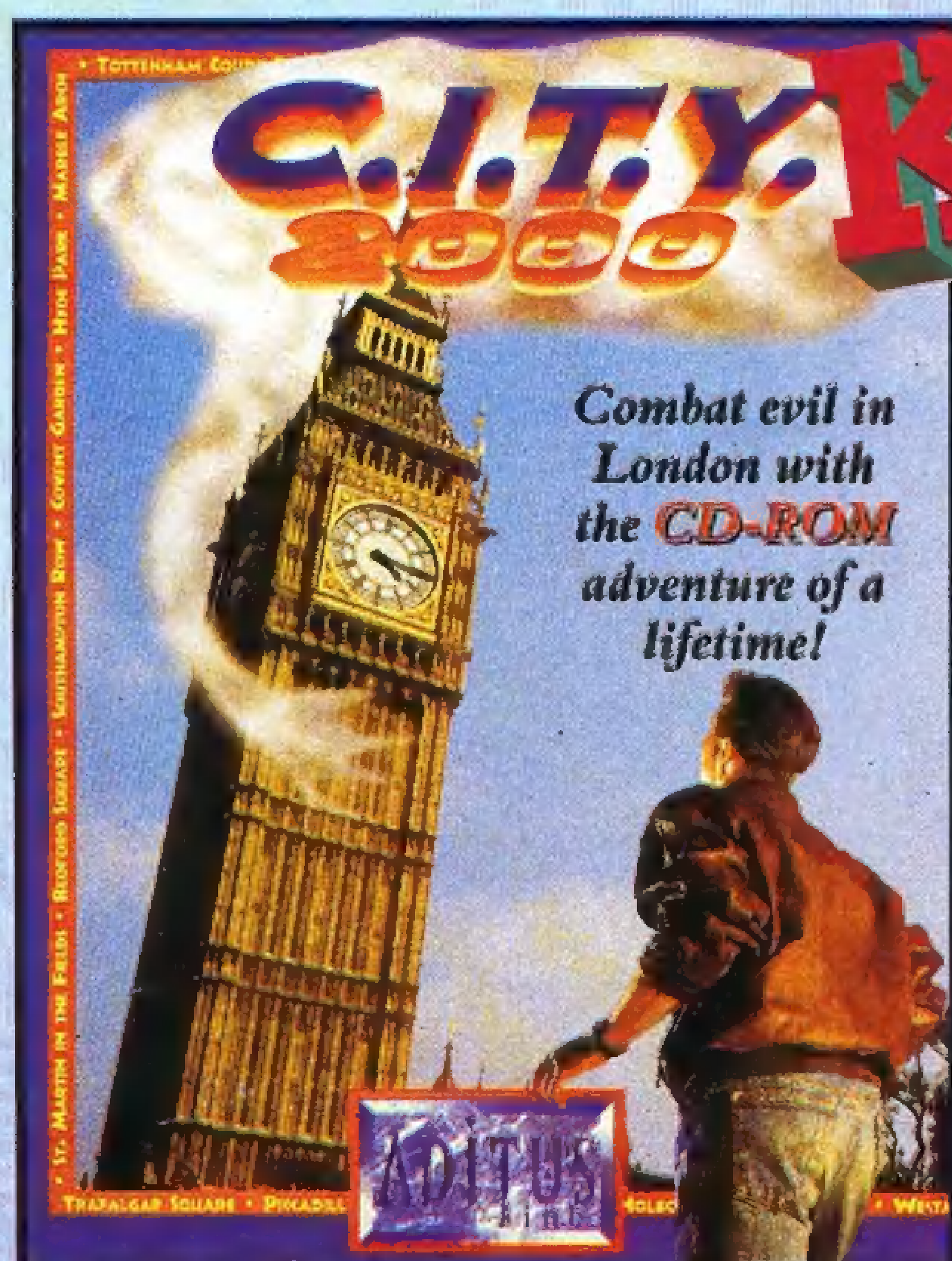


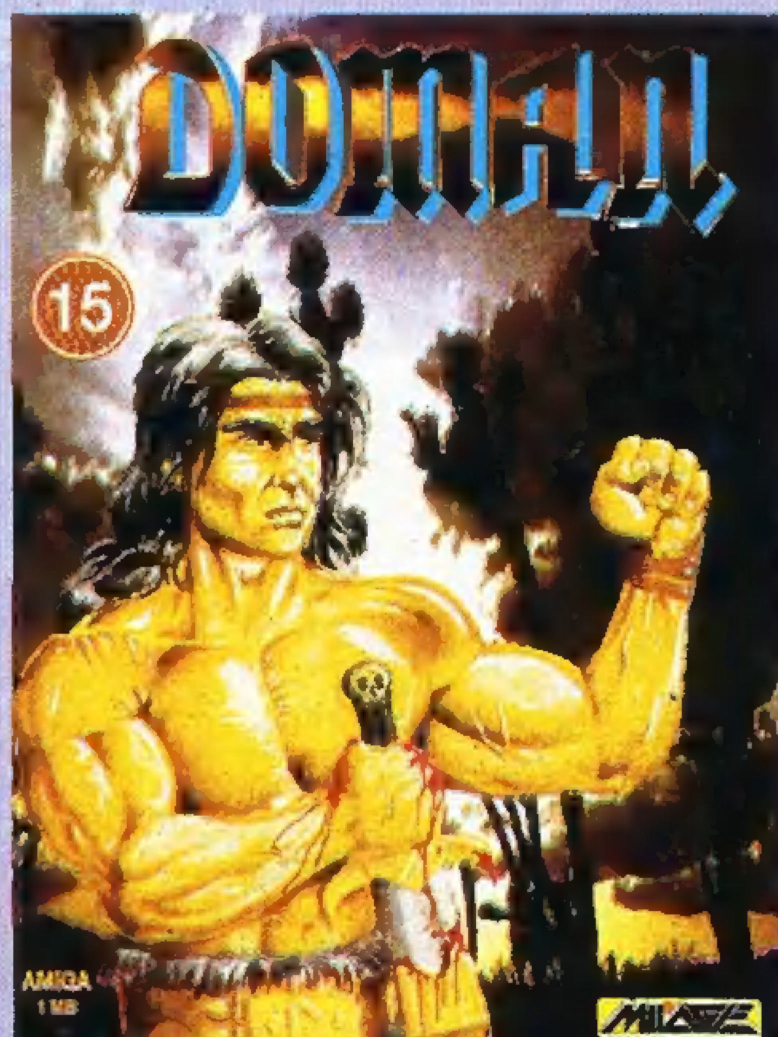




KONKURSY

PATRZ STR. 42









FAST ATTACK

Zespół SOFTWARE SORCERY zaprojektował, a TIME WARNER INTERACTIVE wyda wkrótce na krążku CD grę, zatytułowaną „FAST ATTACK" — nowy wspaniały symulator bojowy współczesnego okrętu podwodnego o napędzie atomowym. Gra zawiera ponad sto scenariuszy akcji bojowych, pełny zakres uzbrojenia oraz wspaniałą trójwymiarową grafikę SVGA — to



największe zalety tego programu. Więcej rekomendacji nie potrzeba — fanatycy symulatorów na pewno rzucą się na ten krążek, gdy tylko trafi do sprzedaży. Dystrybutorem w Polsce będzie firma DIGITAL MULTIMEDIA GROUP.

★ PC CD-ROM

CONQUEROR A.D. 1086

Gry w stylu „DEFENDER OF THE CROWN", „KINGDOMS OF ENGLAND" czy „GHENGIS KHAN" zawsze miały grono oddanych wielbicieli. A jeśli jeszcze, osadzoną w realiach Średniowiecza, grę strategiczną połączyć ze wspaniałą trójwymiarową grafiką, renderowaną animacją, dodać do tego pojedynki, bitwy, oblężenia twierdz (a także dworskie intrygi), to na pewno tysiące graczy trudno będzie oderwać od komputera. Na taką grę zapowiada się „CONQUEROR A.D. 1086", zaprojektowana przez SOFTWARE SORCERY, której dystrybucją zajmie się TIME WARNER INTERACTIVE. W Polsce oczywiście sprzedawać ją będzie firma DIGITAL MULTIMEDIA GROUP, ale wciąż jeszcze termin premiery „CONQUERORA A.D. 1086" pozostaje tajemnicą firmy. Spowodowane to jest opóźnieniami w realizacji całego przedsięwzięcia. W tej sytuacji pozostaje nam tylko czekać.

★ PC CD-ROM

Który jeszcze nie czyta *GK*?



CONQUEROR A.D. 1086

GENDER WARS

O tej grze było już głośno na długo przed jej oficjalną premierą, która zapowiadana jest dopiero na koniec 1995 r. Może się to wydawać dziwne — niby zwykła gra action-adventure z elementami rozgrywki strategicznej. Grafika jest niezłej jakości, ale też nie zachwyca — niby trójwymiarowa, ale pokazywana tylko izometrycznie (takie sposób po raz pierwszy wprowadzono w „KNIGHT LORE" jeszcze na Spectrum). Cóż więc budzi tak wielkie poruszenie? Odpowiedź jest prosta — TEMATYKA! Tytuł „GENDER WARS" można w przybliżeniu przetłumaczyć na Walkę Płci! Od razu pragnę uspokoić część Czytelników, a pozostałych zmartwić — nie chodzi tu o tak zwane „zapasy" damsko-męskie, a o autentyczny konflikt, który objawił się wyraźnie pod koniec XIX wieku i od tamtego czasu stale narasta. Autorzy gry uznali, że jeśli narastanie sprzeczności między płciami będzie trwało, to za jakieś sto lat może się przekształcić w otwartą walkę zbrojną. I taki świat pokazują nam twórcy z SCI. Niby obie strony konfliktu są ludźmi, ale ludźmi należącymi do odmiennych gatunków, kręgów kulturowych i kultów religijnych — bo dzieli ich PŁEĆ. Na uwagę zasługuje proste rozwiązanie graficzne, polegające na przemiennej perspektywie, z której obserwujemy akcję. Jak wspomniałem jest spojrzenie pod kątem z góry — jak w „TERROR OF THE DEEP" — a w przypadku bezpośredniego pojedynku jeden na jednego (a właściwie, na jedną), kamera ustawia się z boku i mamy nawalankę jak w „MORTAL KOMBAT". Gra powinna trafić do sprzedaży w czwartym kwartale '95 dzięki staraniom firmy DIGITAL MULTIMEDIA GROUP.

★ PC CD-ROM



POWER HOUSE



Jak dowiedzieliśmy się, gra której zwiastun ukazał się w poprzednim wydaniu „GIER KOMPUTEROWYCH", będzie dystrybuowana w Polsce przez firmę MARKSOFT. Obecnie przygotowywana jest instrukcja i poligrafia, a gotowy produkt powinien trafić do sprzedaży już we wrześniu. Przypomnę, że „POWERHOUSE" to gra o charakterze ekonomiczno-handlowym czerpiąca z doświadczeń takich sław jak SIM CITY i RAILROAD TYCOON. Miłośnicy logicznego myślenia już mają na co czekać

★ PC CD-ROM








FLIGHT OF THE AMAZON Q

„Amazon Queen" – „Królowa Amazonek" – to nazwa samolotu, należącego do Joe Kinga, pilota do wynajęcia i jednocześnie głównego bohatera nowej przygodówki „Flight of the Amazon Queen". Gra powinna niebawem trafić do sprzedaży dzięki staraniom warszawskiej firmy MIRAGE. Na pierwszy rzut pójdzie wersja na PC CD-ROM, ale bardzo możliwe, że wkrótce doczekamy się wersji amigowskiej, zresztą początkowo grę zaprojektowano jako program na Amigę. W momencie w którym rozpoczyna się gra, Joe właśnie zawarł niezwykle atrakcyjną umowę, według której ma dostarczyć na plan zdjęciowy Faye Russel, jedną z najpiękniejszych i najsławniejszych aktorek. Jak to jednak w przygodówkach bywa, to w gruncie rzeczy proste zadanie, nie może przebiegać bezproblemo. Najpierw konkurencja w postaci Hansa Andersona, za pomocą nielegalnych środków (uwięzienie w pokoju hotelowym), usiłuje przechwycić klientkę Kinga. Następnie, podczas lotu nad amazońską dżunglą, w samolot uderza piorun, zmuszając Joe do awaryjnego lądowania, pośrodku rzeki pełnej krwiożerczych piranii. Po wydostaniu się Faye, Kinga i Sparky'ego – mechanika – z wraku, sytuacja



rozwiaja się coraz szybciej: na „scenie" pojawia się szalony naukowiec, Doktor Ironstein, mający czarowne plany opanowania świata przy pomocy stworzonych przez siebie ludzi-dinozaurów. Szaleniec ów porywa Księżniczkę Azurę, władczynię Amazonek, a tubylcy zlecają Kingowi misję uwolnienia niewiasty. Niestety (a może na szczęście), w dalszej części gry okazuje się, że wyratowanie Księżniczki nie oznacza końca przygody – Ironstein jest przecież na wolności i wciąż działa....

„Flight of the Amazon Queen" jest więc grą dość rozbudowaną, a przez to ciekawą. Rozwiązywanie kolejnych problemów stojących przed Joe Kingiem nie jest na tyle trudne, by uniemożliwić skończennie gry, a jednocześnie autorzy zadbali o to, by nie było to zbyt proste – pod koniec gry umieścili kilka naprawdę trudnych łamigłówek. Cała gra jest pełna humoru – zabawne dialogi, zupełnie nieraz absurdalne miejsca i postacie np: w murzyńskiej wiosce, na dachu słomianej chaty olbrzymi neon – „Handlarz Bob, czynne 24 godz. na dobę", czy też goryl blokujący ścieżkę – wystarczy wytłumaczyć mu, że goryle występują tylko na terenie Afryki, a goryl rozpływa się w powietrzu.

Sterowanie bohaterem jest bardzo proste, opiera się na znanej z innych przygodówek zasadzie „wskaż-i-kliknij". Interfejs również jest dość typowy, podobny do stosowanego w grach LucasArts. Zaskakująca jest jedynie duża liczba poleceń do wyboru: „otwórz", „zamknij", „przesuń", „podnieś" – jest ich w sumie osiem. Ich używanie nie sprawia jednak kłopotów, jest po prostu logiczne: wiadomo, że aby przesunąć drabinę należy zastosować polecenie „przesuń", a aby otworzyć szafkę – „otwórz".

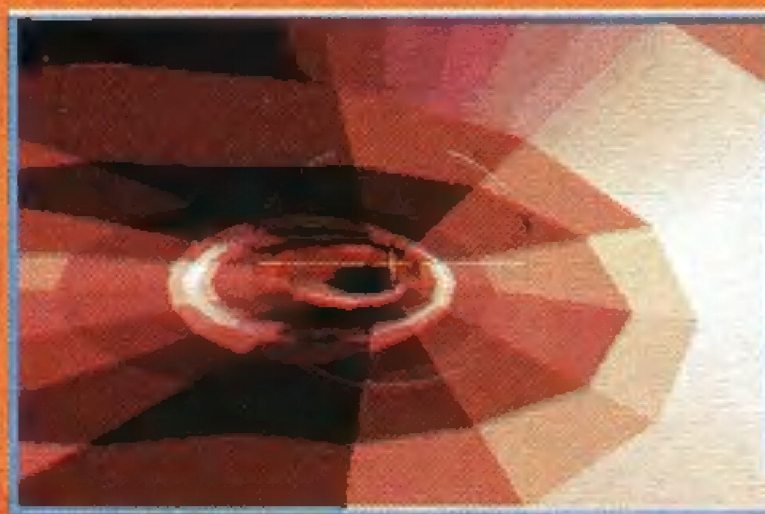
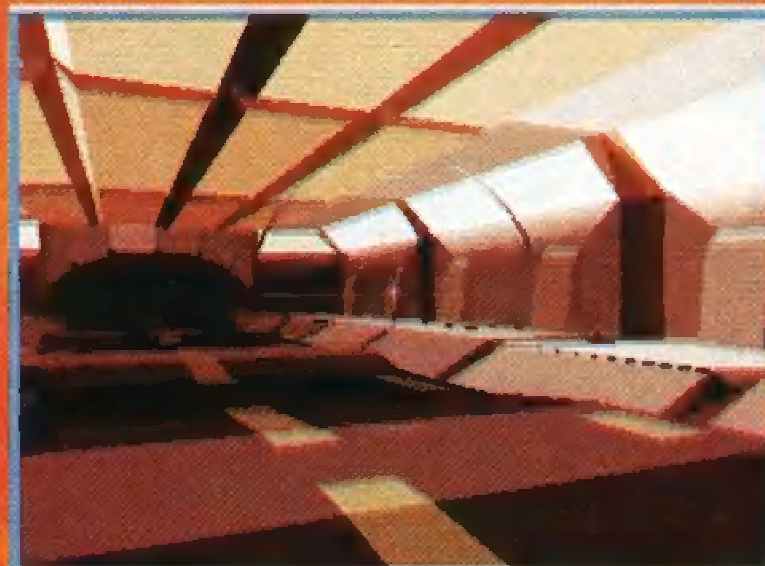
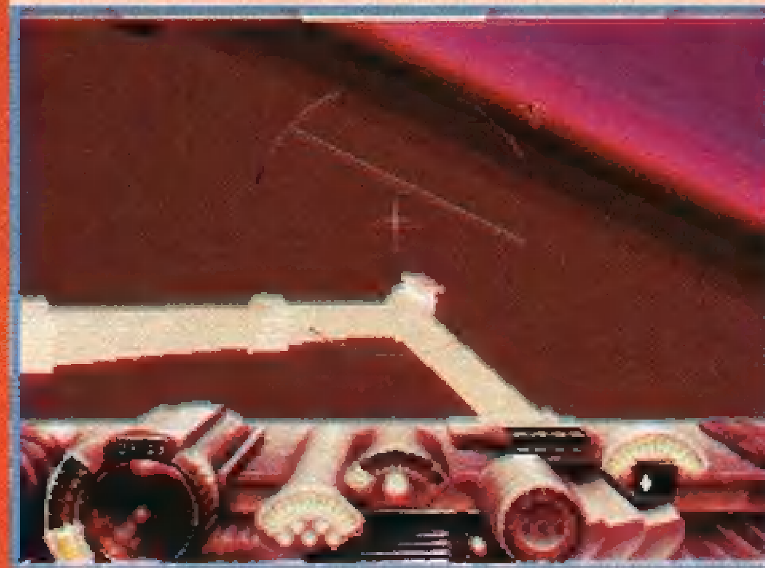
Od strony technicznej daje się zauważyć zarówno to, że gra z początku przeznaczona była na Amigę, jak i to, że autorom zajęło aż trzy lata jej ukończenie. Grafika, mimo iż jest dość ładna i kolorowa ma jednak bardzo „pikselowatą" naturę, podobną nieco do pierwszej części „Monkey Island",

DARKER

Mogłoby się zdawać, że czasy samotnych geniuszy, tworzących samodzielnie rewelacyjne programy, należą już do historii. Ale tacy ludzie jednak się jeszcze zdarzają! Należy do nich choćby słynny David Braben, samotny twórca hitów „Elite" i „Frontier". Takim człowiekiem jest również Jason Brookes – twórca „Miami Dice" i „Feud" (jeszcze na komputery ośmiobitowe) oraz autor konwersji „Retaliatora" na platformę PC. Ostatnie trzy lata Brookes poświęcił pracy nad nowym, własnym pomysłem – futurystyczną strzelaniną „Darker". Określenie typu gry pochodzi od jej autora i moim zdaniem mocno obniża rangę dzieła. Bo tak naprawdę, to jest to skomplikowany symulator, osadzony w obcym, całkowicie fantastycznym świecie. Akcja toczy się na przedziwnej planecie, której dwie półkule zamieszkują dwie całkiem odmienne, wysoko rozwinięte technicznie, rasy – Dolphi i Halon. Ich odmienność jest tak znaczna, że nawet cała infrastruktura techniczna jest zupełnie różna – po przekroczeniu granicy gracz wkracza do innego, zupełnie obcego świata. Autor nie kryje, że w grze można znaleźć najciekawsze rozwiązania z innych słynnych gier tego typu (np. z „Wing Commandera") i uzasadnia to w prosty sposób – „przecież nie tworzyłem w próżni. Przez cały czas bacznie obserwowałem rynek gier i jeśli uznawałem, że jakiś pomysł jest ciekawy, to wcielałem go do swej gry." Trzy lata to długi czas na tworzenie gry, nawet przez pojedynczego autora. Przez te trzy lata nastąpił drastyczny skok możliwości sprzętu PC. Warto wspomnieć, że Brookes rozpoczynał pracę nad projektem jeszcze na PC286, a kończy ją na szybkim PC486. Ale dzięki temu gra może wykorzystywać wszystkie najnowocześniejsze rozwiązania graficzne, jak cieniowanie Gourauda czy zmiana źródła światła (light-sourcing). O tym, że efekty dźwiękowe są wysokiej jakości i stereofoniczne, nie warto nawet wspominać – to dziś standard. Ale w projektowaniu dźwięku uwzględniono nawet takie drobiazgi jak efekt Dopplera! Co ciekawsze, w grze uwzględniono również możliwość użycia hełmu VFX, czyli ma ona cechy Virtual Reality. Autor sam przyznaje, że w tym punkcie zbyt optymistycznie ocenił przyszłość, bo był pewien, że gdy ukończy projektowanie gry, to wyposażenie VR będzie już tanie i powszechnie stosowane. Tym razem rynek zrobił mu psikusa i z możliwości VR skorzystać będą mogli tylko nieliczni gracze. Poza tym gra sama, w inteligentny sposób, przystosowuje się do możliwości sprzętu na jakim jest uruchamiana. Minimalnym wymaganiem jest procesor 386, ale jeśli program wykryje lepsze parametry, to automatycznie ustawi lepszą jakość grafiki. Na uznanie zasługuje tu fakt, że zastosowanie nawet najszybszego sprzętu w niczym nie przyspieszy tempa samej rozgrywki. Szybszy sprzęt pozwoli jedynie na bardziej szczegółową grafikę.

■ LSK

★ PC CD-ROM

„Embryo" jest pierwszym bardziej znanym produktem pochodzącej z Chorwacji grupy CROATEAM, dystrybuowanym przez firmę BLACK LEGEND. Recenzowanie tego programu jest bardzo trudne, gdyż jest on różnie oceniany przez zachodnią prasę. W Wielkiej Brytanii cieszył się on sporą popularnością, podczas gdy w Niemczech otrzymał bardzo niskie noty. Wynika to zapewne z tego, iż trudno jest jednoznacznie zakwalifikować „Embryo" do jakiejś konkretnej kategorii gier. Zacznijmy jednakże od początku. A historia ta zaczyna się 65 milionów lat temu na planecie o dość niecodziennej nazwie – Ziemia. Wtedy to właśnie wysoko nad głowami hasających beztrosko dinozaurów pojawiły się trzy pojazdy z tzw. Głębi Kosmosu. Urządzenia zgromadzone na statkach obudziły się z wielomiesięcznego snu i przystąpiły do uwalniania Kosmitów z

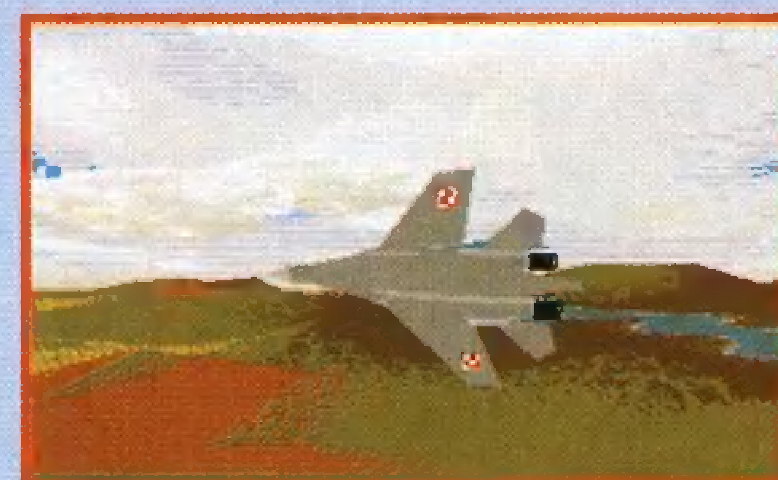
FIGHTER WING

Firma Merit Studios, niezbyt dotychczas znana na rynku symulatorów lotniczych, wydała program „Fighter Wing", który właśnie trafił na półki polskich sklepów.

Zanim odpaliłem grę, przestudiowałem bacznie firmowe reklamówki. Zgodnie z przechwałkami wydawcy jest to oczywiście najlepszy, najnowocześniejszy, najbardziej realistyczny itd., ale do tego zdążyliśmy się już chyba przyzwyczaić. Owszem program zawiera bardzo duży wybór samolotów, w tym także radzieckie, i broni. Bardzo interesująco wygląda wybór kraju, w którego barwach chcemy latać — poza tradycyjnymi USA, Rosją (d. ZSRR) i ewentualnie Francją oraz W. Brytanią, mamy tu jeszcze kilka innych, wielce interesujących propozycji. Możemy więc np. latać w barwach Korei (Północnej lub Południowej), Arabii Saudyjskiej czy Libii, no i przede wszystkim POLSKI! Przy wyborze barw nie należy się jednak zbytnio przejmować — nie ma to żadnego wpływu na samoloty jakim będziemy później latać. W barwach Polski (a nawet Kuby) będziemy mogli równie dobrze latać MiG-iem 29, jak i F-18. Także scenariusze misji bojowych są dosyć niekonwencjonalne. Poza lotami w ramach operacji „Pustynna Burza" mamy tu również takie ciekawostki, jak kontrola zakazu lotów nad terenami Jugosławii, radzieckie misje bojowe nad Afganistanem no i oczywiście wiele scenariuszy fantastyczno-futurystycznych (w tym III wojna światowa). Ciekawostką jest również to, że gra ma opcję rozgrywki w sieci lokalnej nawet dla 16 graczy. Według zapewnień producenta, gra dysponuje grafiką nawet SVGA 800x600 i do jej uruchomienia wystarczy PC 386. Może to i prawda, ale... na pewno nie równocześnie! Prawda jest taka, że nawet po wyborze rozdzielczości 320x240 i minimalnej ilości szczegółów, animacja wykazuje pewną skokowość na 486 DX2. Myślę więc, że optymalna konfiguracja sprzętowa dla tej gry, to sprzęt klasy Pentium. Realizm grafiki również pozostawia sporo do życzenia. Wybór największej rozdzielczości i maksymalnej ilości szczegółów powoduje, że zewnętrzne widoki samolotu i widok powierzchni ziemi prezentują się całkiem nieźle, kokpit raczej mało atrakcyjnie, a chmury... o tym już lepiej nie mówić. Jeśli już przy chmurach jesteśmy, to warto wspomnieć o zabawnym kiksie autorów. Otóż w momencie, gdy nasz samolot wejdzie w chmurę, to stopniowo przestajemy widzieć nie tylko otoczenie, ale także wnętrze własnej kabiny! Choć więc twórcy FW uważają, że da się on jakością porównać wyłącznie ze „Strike Commanderem" i „Fleet Defenderem", to ja myślę, że odrobinę przesadzają. Jeśli ktoś jednak dysponuje odpowiednio mocnym sprzętem i realizm nie jest dla niego najważniejszą cechą symulatora, to FW może mu się spodobać. Wielką atrakcją gry są wstawki sekwencji filmowych z telewizyjnego serialu „Firepower" — to znacznie poprawia ogólną ocenę realizmu rozgrywki.









■ LSK

★ PC CD-ROM
dystrybucja: Digital Multimedia Group

UEEN







czy pierwszego „Indiana Jonesa". Najsłabszym punktem programu jest muzyka i dźwięk – tu „lata" gry są najbardziej widoczne (w zasadzie „słyszalne"). Przede wszystkim oprawę dźwiękową przygotowano wyłącznie na 8-bitowe karty muzyczne i o ile muzyka jest jeszcze całkiem znośna, o tyle digitalizacja mowy, delikatnie mówiąc, nie odpowiada dzisiejszym standardom.

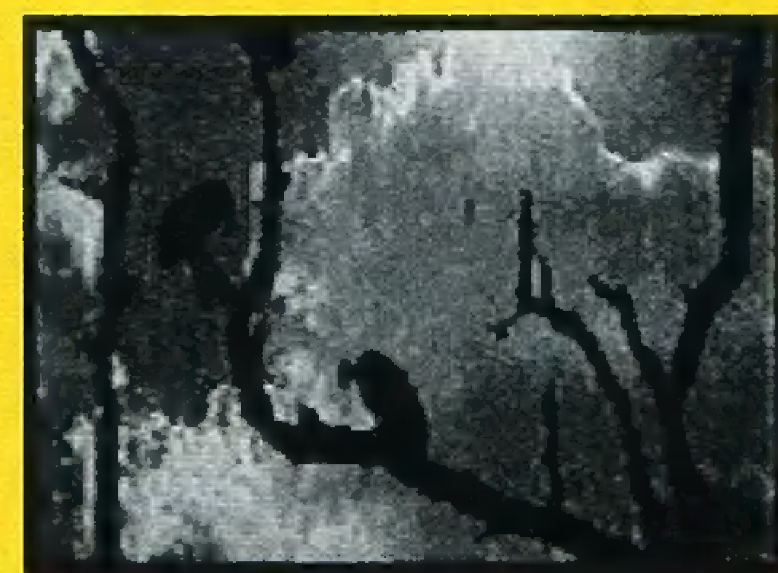
Mimo pewnych niedociągnięć, „Flight of the Amazon Queen" jest jednak dobrą, klasyczną przygodówką. Występują w niej wszystkie elementy, zapewniające długą i dobrą zabawę: humor, przyjemna grafika i rozbudowana fabuła.

Więcej informacji na temat wersji na Amigę znajdziecie w „Wydaniu Specjalnym Computer Studio" nr. 2/95, zaś pełne rozwiązanie gry już za miesiąc w „Grach Komputerowych". Do zobaczyska!

■ Patrycja Wardzała

★ PC CD-ROM, Amiga (wkrótce)
dystrybucja: Mirage

EMBRYO



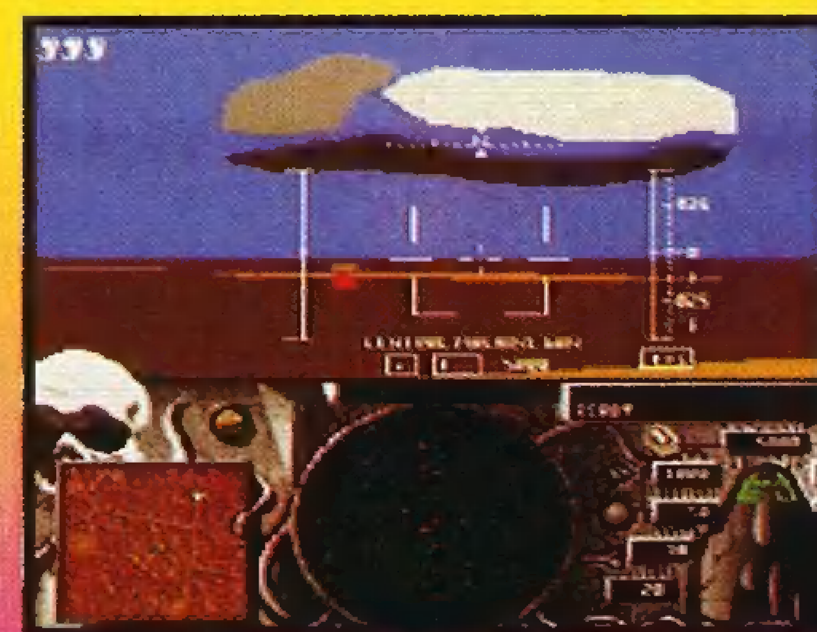
hibernatorów. Reszta legendy podanej przez autorów programu jest tak głupia, że szkoda nawet marnować papier na jej przytoczenie. W skrócie można powiedzieć, że gracz ratuje ludzką cywilizację przed wytępieniem jej przez przybyszów z Kosmosu (cóż za oryginalność!). Akcja gry toczy się w niedalekiej (dla nas) przyszłości, kiedy to gracz zasiada za sterami cudownego pojazdu. A zaczyna się całkiem atrakcyjnie – zanim zdąży się cokolwiek zrobić lecą w człowieka setki pocisków (i niestety znaczna większość trafia). Potem szybkie oderwanie pojazdu od ziemi i szybko w górę. Wyżej, wyżej... O, chyba wysiadł wysokościomierz. Niestety rzeczywistość jest o wiele bardziej brutalna – autorzy mając na względzie bezpieczeństwo gracza bardzo nisko umieścili maksymalny pułap lotu, dzięki czemu nie ma on chwili spokoju. Celem pierwszej misji jest grupa wieżyczek przeciwlotniczych zaznaczona na mapie w lewym rogu kokpitu. Po szybkim zapoznaniu się z szerokim arsenałem, ruszam w drogę pełen optymizmu: lasery, plazma itp. wymysły – z tym można powalczyć. Na miejscu okazuje się, że cała ta potęga w zupełności wystarcza do zniszczenia 2, w porywach do 3 wieżyczek (mała podpowiedź: cel składa się z ok. 6 wieżyczek, do czego trzeba doliczyć kilkanaście innych obiektów położonych w pobliżu oraz 2 do 3 pojazdy powietrzne). Można wprawdzie zbierać amunicję po zniszczonych przeciwnikach, ale dziesiątki Obcych czatujących na gracza uszkadzają i w efekcie niszczą niektóre typy uzbrojenia, co pozbawia pojazd siły ogniowej, a użytkownika motywacji do gry.



Tak więc trzeba niszczyć działka, aby mieć z nich uzbrojenie i amunicję, omijać wszystkie pociski lecące z kilku kierunków naraz oraz unikać zderzeń z gruntem – taki jest sposób na zwycięstwo w „Embryo". Jak już napisałem trudno jest zakwalifikować tę grę do jakiejś kategorii, gdyż jest ona zbyt prymitywna na symulację i zbyt trudna na strzelaninę. Ja sam traktuję ją jako ciekawostkę i rozbudowaną prezentację szybkości amigowych animacji, niż poważną ofertę. Oczywiście z chęcią opisałbym wyższe poziomy gry, lecz nie jestem w stanie do nich dotrzeć i widząc co dzieje się na pierwszym nie chcę nawet próbować.

■ Frey

★ A500/600/1200, CD32



Wydany na płycie CD „Virtual Pool”, to gra, która w zamierzeniu autorów – i potwierdzały to wcześniejsze zapowiedzi – ma być najlepszym, najbardziej kompletnym, najdoskonalszym symulatorem bilardu, jaki kiedykolwiek powstał na komputery domowe. Amen.



VIRTUAL POOL



Zakończyć na tym recenzję byłoby jednak przesadnym ułatwieniem; w dokładnym praniu wychodzą bowiem różne rzeczy. Pranie wstępne „VP” odbyło się już podczas oględzin okładki: widnieją na niej Steve Davis i Ronnie O'Sullivan – wielcy mistrzowie snookera. Obaj grywają w pool, ale raczej okazjonalnie, za to są niezwykle popularni w naszej części świata, więc dla potrzeb reklamowych to oni prezentują „Virtual Pool” i ich entuzjastyczne opinie o programie poznamy w pierwszej kolejności. Ale w końcu ilu ludzi w Europie zna prawdziwego asa pool, Amerykanina Lou Buterę? – no, ręka w górę.

Druga przepierka wykazała, że „VP” nie ma odpowiedniego drivera do mojej karty graficznej (Trident – z tym, że podobno lada tydzień ma być zatrzęsienie driverów), tak więc z grafiki SVGA nici. Zaraz potem okazało się, że program nie lubi się z EMM-em i musiałem go (EMM-a znaczy się) wywalić na zbity pysk. Początki nie były więc łatwe, ani przyjazne.

Pranie zasadnicze. „Virtual Pool” umożliwia grę w cztery odmiany pool bilardu: nine ball, eight ball, straight pool i rotation. Program w całości zrealizowany jest w grafice wektorowej, zaś tytułowy przymiotnik „virtual” jest o tyle uzasadniony, że autorzy postanowili zabawić się w konwencję świata wirtualnego i stworzyli od razu całą salę bilardową: z krzesłami, lampami i zielonym stołem pośrodku. Oczywiście, gdyby grafika w trybie SVGA chodziła za wolno, zawsze można wyłączyć zbędne szczegóły. Obsługa „VP” w trakcie gry wzbudziła we mnie mieszane uczucia; jako weteran „Jimmy White Snookera” nie mogę uniknąć porównań z tamtym znakomitym programem. Sytuację na stole bilardowym możemy śledzić z dowolnego punktu widzenia (można się nawet schować pod stół!), jednak skoordynowane sterowanie mysz plus klawiatura, w niektórych sytuacjach bywa mało wygodne.



Zbyt rozrzutnie prawy przycisk myszy został wykorzystany tylko do otwierania menu. Doskonale natomiast przeniesiono na komputer wykonanie uderzenia: jego siła zależy od tego, z jaką energią wykonamy ruch myszą (czyli kijkiem) – trzeba się wykazać przy tym wyczuciem podobnym, jak podczas prawdziwego zagrania. Świetnie to wygląda i przynajmniej w tym momencie mamy namiastkę realizmu.



Choć sama gra jest najważniejsza, to ok. 95% pojemności krążka CD zajmują sekwencje wideo. Tu bryluje wspomniany już Lou Butera, zwany też Karabinem Maszynowym ze względu na legendarną szybkość gry. W wielominutowych wstawkach, były mistrz świata prezentuje różne techniki gry w pool (kilkanaście przykładowych zagrań), do tego możemy obejrzeć blisko 70 trickshotów, czyli superefektownych zagrań, jakimi mogą się popisać tylko najwięksi mistrzowie. W menu mamy ponadto opcję „Games Of Pool”, gdzie znajdziemy wyjaśnienie wszystkich reguł gry, zaś klikając na „History Of Pool” możemy obejrzeć animowaną historię bilardu, potraktowaną średnio poważnie (ale też średnio dowcipną). Ciekawą możliwością jest opcja gry dwóch osób poprzez modem lub sieć komputerową.

W sumie „VP” jest grą wykonaną na najwyższym poziomie, tylko... czy atrakcyjną dla każdego? Mam małe wątpliwości. Weźmy animowane prezentacje: są płynne, pełnoekranowe, a Lou pokaże nam wiele wspaniałych zagrań. Ale to jest do obejrzenia... może dwu-trzykrotnego – potem czar pryska. Osoby mające dostęp do „SAT-ów” mogą sobie kilka razy w ciągu roku obejrzeć na Eurosporcie mistrzostwa świata w trickshocie oraz regularne rozgrywki w snookera i pool (także na DSF-ie). Jakość obrazu i atmosfera (publiczność!) są nieporównywalne z komputerową animacją. Inna sprawa to sama idea przenoszenia bilardów na komputer. Było wiele takich prób – dla kogo jest luksusowy „Virtual Pool”? Ci, którzy najbardziej interesują się tym sportem, mogą już zasmakować prawdziwego grania w coraz liczniejszych w Polsce salach bilardowych. Gdyby tak przeliczyć cenę tego kompaktu na koszty wynajęcia prawdziwego stołu...



Przypuszczam więc, że grono amatorów komputerowej zabawy w bilard z CD-ROM-u może być dość wąskie, niemniej na pewno istnieje. I tylko takim osobom z czystym sumieniem polecam „Virtual Pool”.

■ Bilbo

INTERPLAY '95

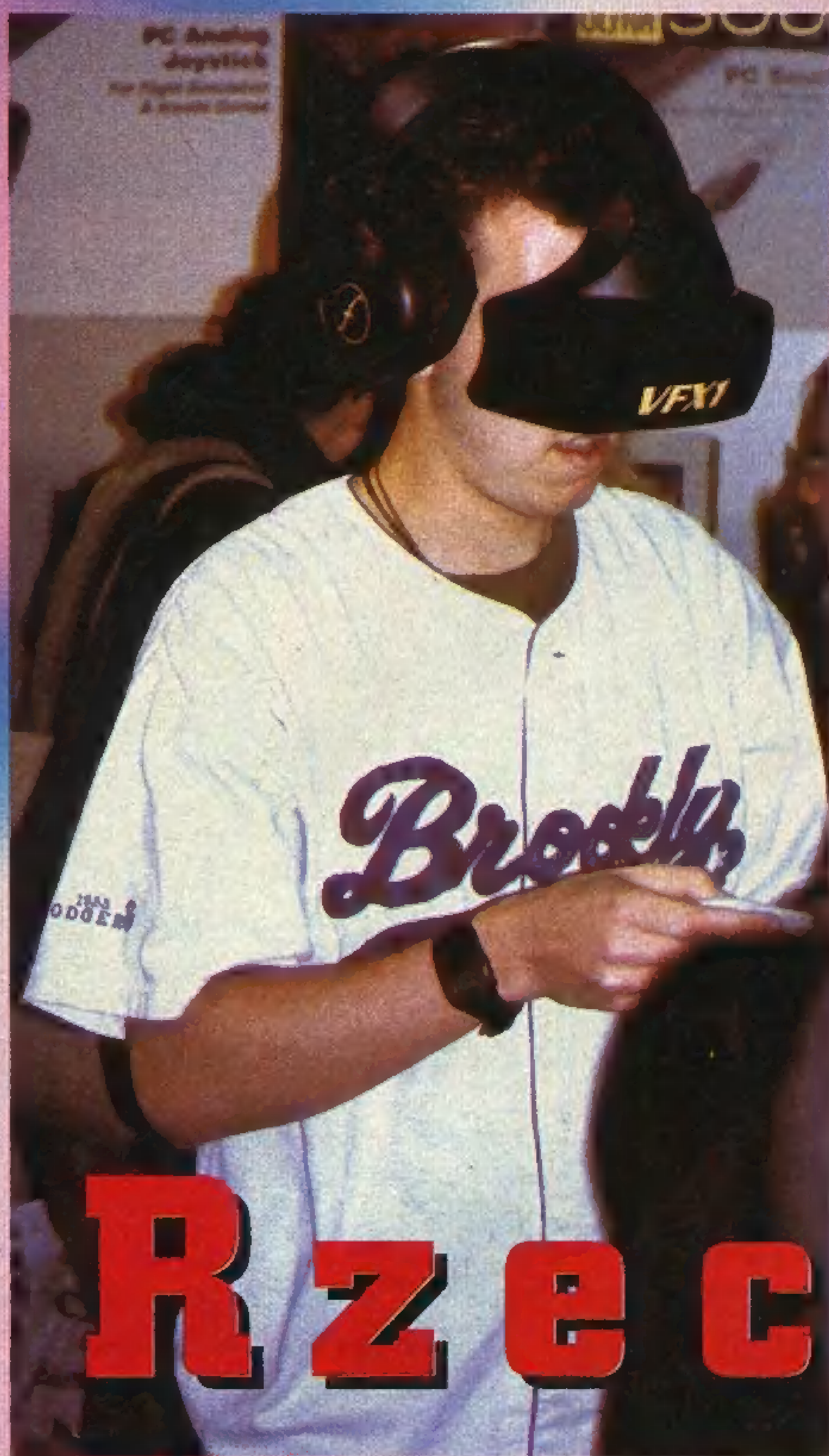
VIRTUAL POOL

dystrybucja
CD-PROJEKT
tel. (0-22) 25-07-03

cena det.
139.00,-

wymagania sprzętowe
min. 386,
2 MB RAM,
VGA/SVGA, SB,
CD-ROM

ocena
8



Rzeczywistość Wirtualna Nadchodzi

VFX1 kontra CYBEREYE



W poprzednim numerze GIER KOMPUTEROWYCH obiecaliśmy szerszą recenzję hełmu VFX1, ale niestety wciąż jeszcze nań czekamy. Aby umilić oczekiwanie postanowiliśmy sięgnąć do informacji o tym co na Zachodzie i zapoznać się z ofertą jednej z polskich firm, która na poważnie lansuje technikę VR w naszym kraju. A poniżej przedstawiamy efekt naszych poszukiwań.

Na rynku brytyjskim pod koniec marca trafił w końcu do sprzedaży pierwszy z prawdziwego zdarzenia „hełm" Virtual Reality. Jest to CyberMaxx VR Headset, który wraz z oprogramowaniem kosztuje 500 funtów. Jak widać, nie jest to więc urządzenie dla ubogich (w chwili, gdy piszę te słowa jest to równowartość ok. 20 mln złotych, bez ceł, akcyz i innych dodatkowych opłat). Do hełmu dołączony jest na dyskietkach zestaw programów VR: gra „Ghost Train", program pozwalający budować własną scenerię VR „3D Ware" oraz „VR Slingshot" – dysk zawierający kompletne trójwymiarowe środowisko pozwalające na prowadzenie różnego rodzaju walk (boks, pojedynek lotniczy, pojedynek samochodów itp.) przez dwóch graczy, za pośrednictwem modemu. Oprócz tego do zestawu dołączany jest CD-ROM z grą „System Shock". Na najbliższe miesiące zapowiadana jest możliwość dokupienia w wersjach VR gier „Wings of Glory", „Descent", „Zephyr", „Stone Keep" i „Mach Warrior II". „Hełm" waży niespełna pół kilograma i ma wbudowane dwa kolorowe wyświetlacze ciekłokrystaliczne o przekątnej 1.8 cm, pozwalające wyświetlać obraz w rozdzielczości 120x180 pikseli. „Hełm" reaguje na ruchy głową z czułością 0.036 stopnia i odczytuje zmianę kierunku o 45 stopni (zarówno w pionie, jak i w poziomie). Hełm przeznaczony jest do współpracy z komputerami PC, począwszy od 386.

A co w Polsce?

Na początku kwietnia, na targach Infosystem w Poznaniu, radomska firma PULSAR Electronics zaprezentowała swoją kompleksową ofertę urządzeń i oprogramowania do tworzenia oraz odbioru rzeczywistości wirtualnej. Tak więc można powiedzieć, że od kwietnia VR na dobre zagościła również w naszym kraju. Oferta PULSAR-u jest przy tym wyjątkowo bogata. Co więc może nabyć, za pośrednictwem tej firmy, polski użytkownik?

- 3 rodzaje tzw. okularów migawkowych CrystalEyes, pozwalających uzyskać obraz 3D na zwykłym monitorze SVGA. Do uzyskania obrazu stereoskopowego niezbędny jest tutaj specjalny emiter podłączany do karty graficznej komputera i oczywiście odpowiednie oprogramowanie. Nie ma więc co liczyć, że to rozwiązanie szybko znajdzie zastosowanie w grach. Natomiast w zastosowaniach profesjonalnych, np. technikach CAD, przyszłość okularów wygląda lepiej, bo pozwalają na stosunkowo łatwą trójwymiarową wizualizację obiektów przestrzennych. Twórcy tego urządzenia widzą też przed nim przyszłość przy telekonferencjach, przy oglądaniu ekspozycji muzealnych oraz przy zdalnym badaniu niebezpiecznych lub uciążliwych środowisk (być może nawet powierzchni innych planet). Cena okularów, w zależności od dodatkowego wyposażenia, to 45-82 mln złotych.
- 6 rodzajów HMD (Head Mount Display) czyli tzw. „hełmów" VR zawierających wyświetlacze ciekłokrystaliczne, słuchawki stereofoniczne i system rozpoznawania ruchów głowy. Tu rozrzut cenowy jest olbrzymi (od 24 do 270 mln złotych), ale też możliwości sprzętu są bardzo różne.
- Najtańsze są gogle I-Glasses zapewniające wyświetlanie monoskopowe na dwóch 0.7" wyświetlaczach LCD o rozdzielczości 440x240. Ten model wykrywa ruchy głowy jedynie w 3 stopniach swobody (3 DOF). Istnieje również możliwość rozbudowy systemu o wyświetlanie stereoskopowe.
- Nieco lepsze (przy cenie rzędu 32 mln) parametry oferuje słynny „hełm" Forte VFX1. Jego główną cechą charakterystyczną jest podnoszona „przyłbica". W porównaniu z I-Glasses ma nieco większy kąt widzenia i większą rozdzielczość. Główną zaletą VFX1 jest jednak to, że jest on już uznany za jeden ze standardów VR, łatwiej więc będzie znaleźć oprogramowanie przystosowane do współpracy z tym urządzeniem.
- Jeszcze lepsze są „hełmy" CyberEye. One także wyposażone są w podnoszone przyłbice, a ich główną zaletą są systemy optyczne, zaprojektowane tak, aby maksymalnie zwiększyć komfort pracy użytkownika. Wersja monoskopowa kosztuje 68 mln, a stereoskopowa 84 mln.
- Najlepsze (i oczywiście najdroższe) są „hełmy" Virtual Research Eyegen3 i Virtual Research VR4. Są to urządzenia przystosowane do wyświetlania obrazu stereoskopowego o rozdzielczości do 742x230 punktów. Jednak bardzo wysoka cena (270 mln) nie znajduje moim zdaniem wystarczającego odbicia w możliwościach oferowanych przez ten system.
- W ofercie PULSAR-u są również dostępne trzy odrębne, elektromagnetyczne systemy wykrywania ruchu o sześciu stopniach swobody (6 DOF) – Polhemus Fastrak, Polhemus Isotrak II i Polhemus Ultratrak. Isotrak kosztuje 99 mln, Fastrak 195 mln, a między sobą różnią się przede wszystkim czasem reakcji na ruch (opóźnieniem). Najszybciej reaguje system Ultratrack, więc jego cena na pewno będzie odpowiednio wysoka – niestety, w chwili pisania tego artykułu nie została jeszcze określona przez dystrybutora.
- Bogata jest oferta manipulatorów VR – od joysticka CyberStick do manipulatora Spaceball.
- Joystick CyberStick zawiera sześć programowalnych przycisków i jako urządzenie standardowe współpracować może z większością istniejących aplikacji VR. Kosztuje 3.5 mln.
- Manipulator Logitech CyberMan, to rozwiązanie konkurencyjne dla CyberStick. Jest to specjalna mysz 3D o stosunkowo słabych parametrach (choć wystarczających do gier), ale kosztująca również ok. 3.5 mln.
- Logitech Magellan jest również myszą 3D o sześciu stopniach swobody. Charakteryzuje się bardzo dobrymi parametrami, ale jej cena to ponad 33 mln.
- Spaceball PC, to 8-przyciskowa mysz 3D o parametrach podobnych do Logitech Magellan – kosztuje jednak „zaledwie" 23.5 mln.
- PULSAR oferuje również dwa rodzaje rękawic VR, a więc urządzeń rozpoznających ruchy dłoni, a nawet pojedyncze ruchy palców!
- Data Glove kosztuje 20 mln (wraz z systemem śledzenia).
- Cyber Glove kosztuje 365 mln. Niestety, z dokumentacji nie wynika skąd tak drastyczna rozpiętość cen. Obie rękawice reklamowane są jako wspaniałe urządzenia do zastosowań VR.

Poza tym w ofercie PULSAR-u znajduje się zestaw „World Tool Kit" wraz ze specjalną kartą SPEA Fire, pozwalający na samodzielne tworzenie aplikacji VR w środowisku PC. Zestaw kosztuje 180 mln złotych.



Jak widać z powyższego, możliwości korzystania w Polsce z dobrodziejstw technik VR już są, choć nadal nie jest to oferta dla ubogich. Najprostszy zestaw, pozwalający operować w środowisku trójwymiarowym na ekranie monitora (okulary migawkowe + prosty manipulator 3D), to wydatek rzędu 50 mln. Lepsze zestawy mogą jednak kosztować nawet około miliarda. Do tego wystarczy dokupić tylko szybkiego peceta (Pentium zalecane), CD-ROM z wersją VR gry „System Shock" lub „Wings of Glory" i... jazda. A tak poważnie, to warto zdać sobie sprawę, że techniki VR są ciągle jeszcze na etapie raczkowania, ale do nich niewątpliwie będzie należeć przyszłość. Dobrze więc się stało, że tego typu sprzęt pojawił się również na naszym rynku. Początkowo będzie to przede wszystkim rozrywka dla bogatych snobów, ale warto przypomnieć, że tak samo myślano u nas (jeszcze 10-12 lat temu) o komputerze w domu, a dziś staje się on oczywistym wyposażeniem mieszkania. Dobrze się też stało, że oferta PULSAR-u jest tak szeroka i że zawiera również narzędzia do tworzenia aplikacji VR. Być może dzięki temu niedługo trafią na rynek pierwsze programy VR oznaczone znakiem „Teraz Polska".

■ LSK

THE DAED ENC

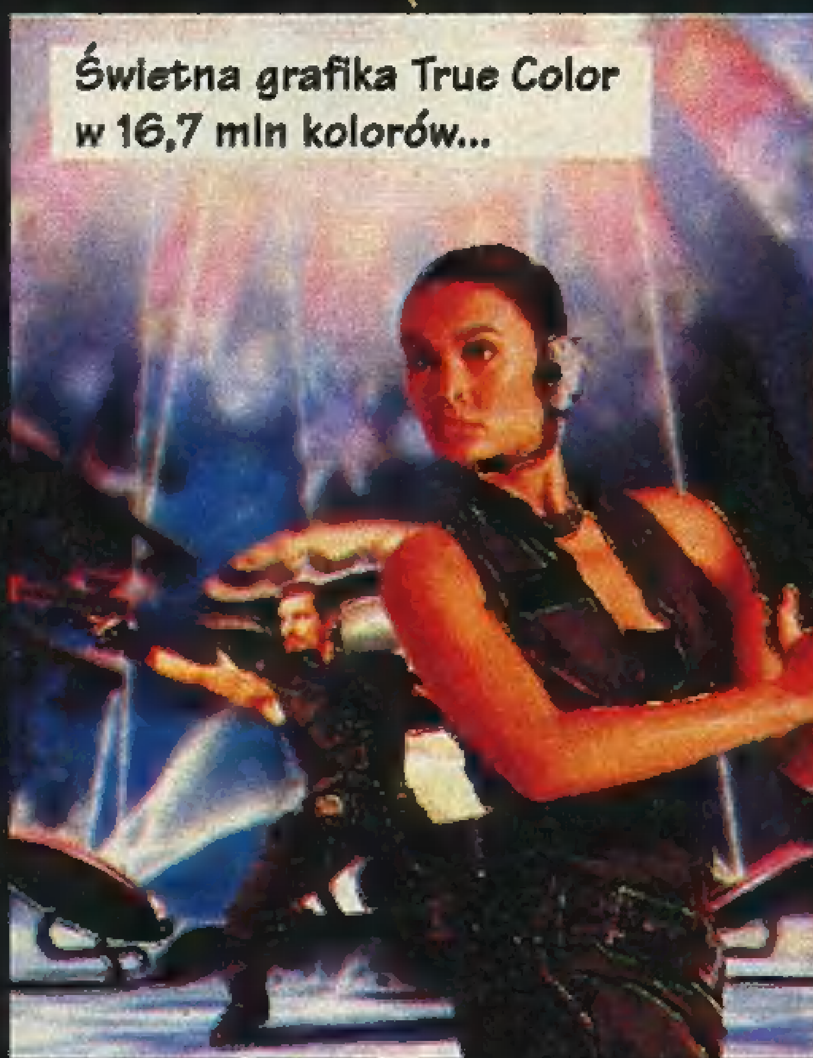
Oto kolejna gra z tzw. gatunku 'interactive movie'. Producent, firma Mechadeus, skorzystała tu z prostej recepty: wziąć dwóch nieco kontrowersyjnych aktorów, dodać czadową historyjkę sci-fi, obsmarować to wszystko najwyższej jakości grafiką, wstawić do sklepów i... czekać na pieniążki.

Producent: Virgin '95
Wymagania: 486DX2, 8 MB RAM, CD-ROM x2, Windows 3.1
Sprzedaż: CD-PROJEKT

Gra rozpoczyna się w roku 2135, końcowych dniach Pierwszej Wojny Międzygwiezdnej. Casey O'Bannon, Ariel Matheson i Zack Smith – załoga kosmicznego myśliwca Talon – zostaje zaatakowana przez flotę wroga, który zmusza naszą trójkę do użycia kapsuł ratunkowych. Tylko Casey nie ma szczęścia – z całego zajścia zachowuje się jedynie jego mózg. Czyli co – zapuszkować i pod glebę? Gdzie tam, technologia roku 2135 nie poddaje się tak łatwo. Cwani naukowcy z Terra Fleet znaleźli sposób, by utrzymać swego kumpla przy życiu, umieszczając go w swego rodzaju sondzie – kupka elektroniki, dziwnych substancji i płynów. Dopóki nie znajdzie się jakieś wolne 'ciałko', czeka go taka właśnie wegetacja. Bez rączek, bez nóżek, bez... eeehhh-eeemmm... tego... tam... Ale wojna, jak każda, kiedyś musi się skończyć. Tak też jest i tym razem. Ariel i Zack, zwolnieni ze służby, nudzą się straszliwie i nie mają co z sobą zrobić. Wykradają Caseya jajogłowcom i zdezelowanym frachtowcem wyruszają w kosmos w poszukiwaniu mocnych wrażeń. Odnajdują je bardzo szybko, zostają bowiem uwięzieni na dziwnym statku Obcych, który nieuchronnie zbliża się ku Słońcu. Temperaturka rośnie, a statek jest większy od niejednej planety. Na szczęście do pomocy mają Caseya – czyli Ciebie, odważniaku. Streszczaj się tylko, bo czasu nie masz zbyt wiele.

„DAEDALUS ENCOUNTER" to rodzynek. Rolę Ariel gra Tia Carrere, kobitka znana z takich filmowych kawałków jak choćby „True Lies" z Arnoldem Schwarzeneggerem czy prześmiesznego „Wayne's World" (a po kiego licha się tak ścięła?). Dla odmiany mordka jej partnera nie jest już tak znana, ale razem tworzą całkiem dobraną parkę, co zresztą widać na screenach. Oczywiście najwięcej do powiedzenia ma tu oprawa graficzna, renderowana, ma się rozumieć, i... zwalająca z nóg. Do tego dochodzą animowane wstawki, a szczerze mówiąc, to właściwie na nich opiera się cała gra, choć oczywiście nie jesteśmy skazani na bierne wlepianie gał w ekran monitora. Od czasu do czasu trzeba rozwiązać jakieś małe puzzle (np. w celu otwarcia drzwi), trochę postrzelać czy coś w tym stylu. Krótko mówiąc, „DAEDALUS" nie koniecznie musi podobać się każdemu, ale daję sobie makówkę uciąć – znajdzie się grupka ludzi, którzy nie będą się przy tej gierce nudzić. Jest ona czymś w rodzaju dobrego filmu, który ma tę zaletę, że można w nim trochę samemu zamącić. Całość zmieściła się na trzech srebrzystych krążkach, więc jest tego trochę. Na szczęście nie trzeba nimi miąchać podczas gry, jak bywa to w większości gier na Amigę.

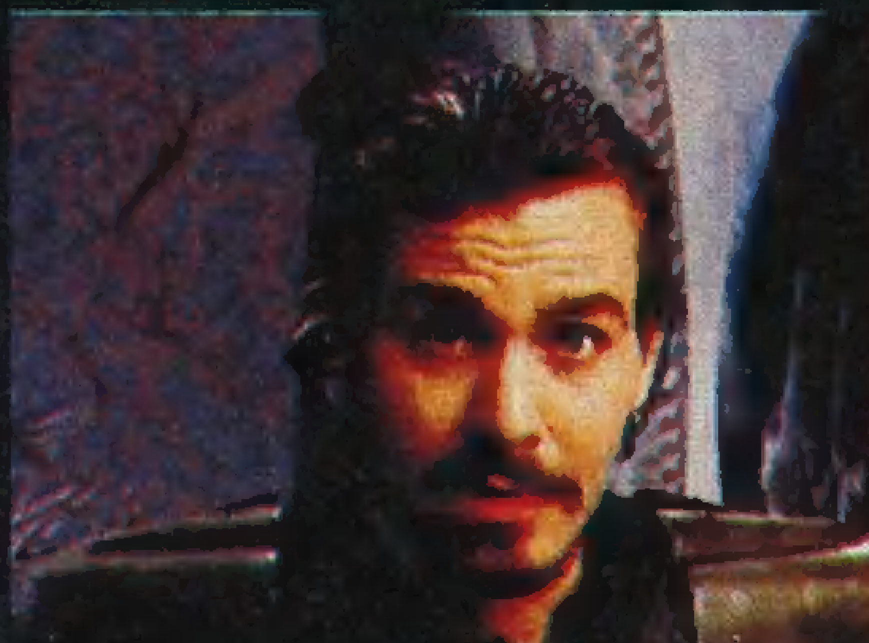
Sandey



...za którą trzeba słono zapłacić. Tak właśnie kończy się próba uruchomienia gry na maszynie 386. Tymczasem producent zaleca Pentium i napęd CD x4.

mmEngine DLL
This application requires a 486 class CPU or better.
OK




Mr. Personality.





Razem przemierzają bezkresny kosmos taką oto bryką. W standardzie dwie poduszki powietrzne, ABS i ASR, trójramienne felgi z lekkich stopów, sub-woofer na półce, klima i komórka Centertela.








To wcale nie jest maska gazowa, to nawet nie jest anatomia jajowodu, to po prostu korytarze statku Obcych. Czekają Cię tu...






...wymyślne łami-g-ł-ówki...

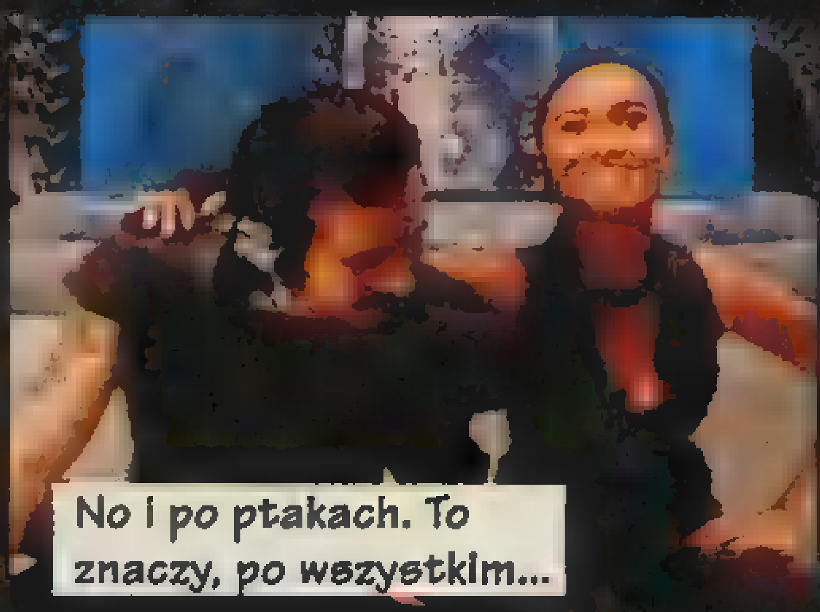


ALUS
OUNTER











Szukajcie a znajdziecie?

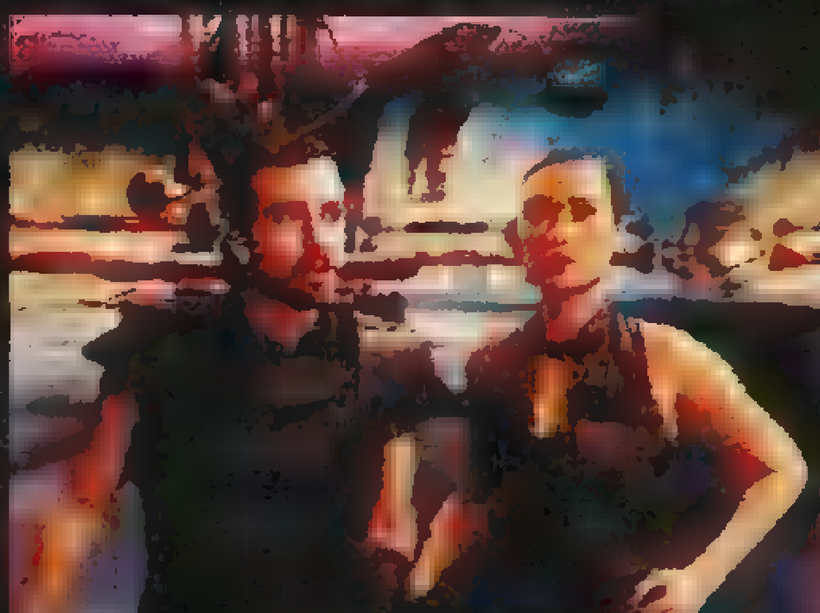




...ponieśli i wilka.



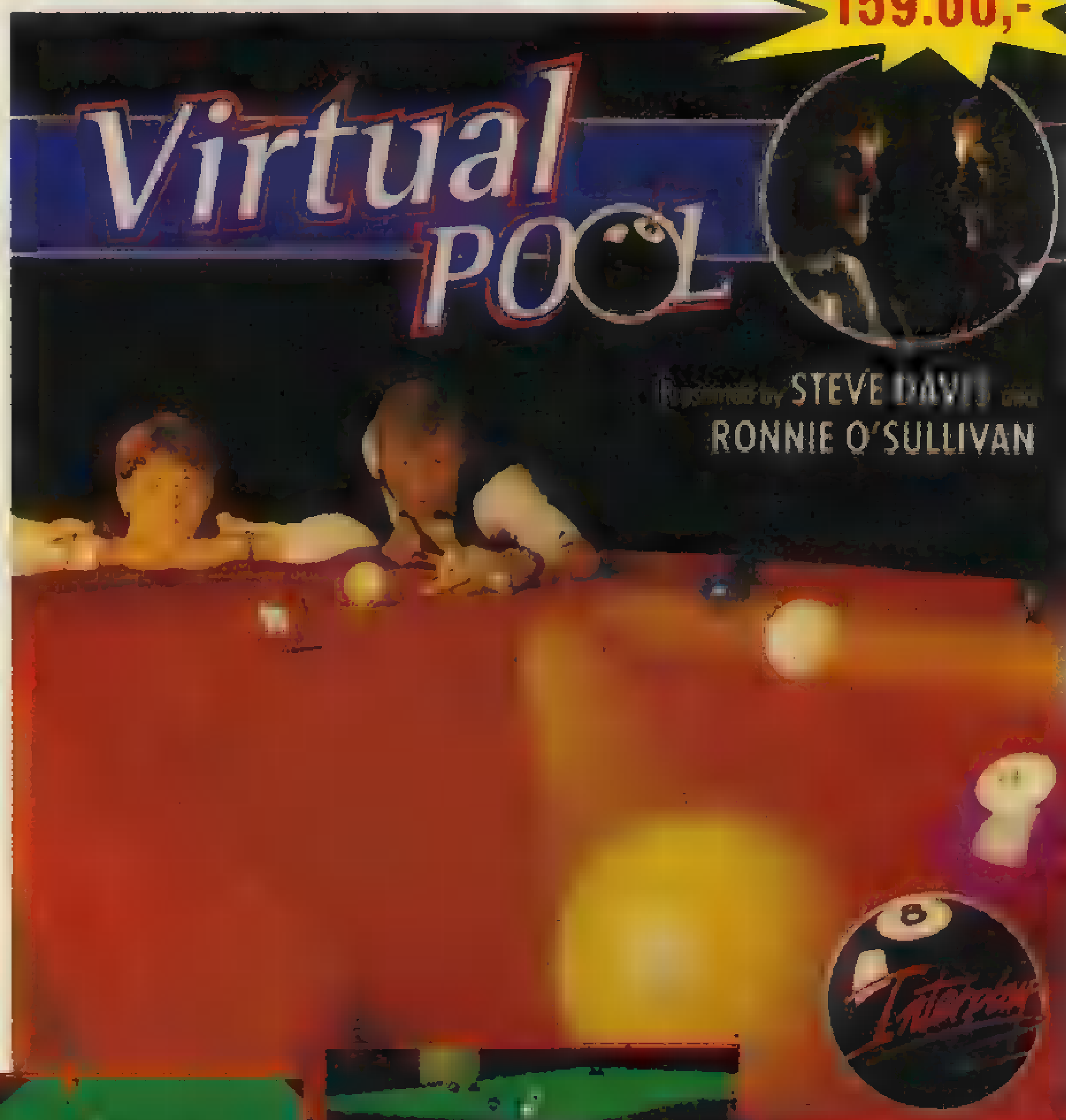




STEVE DAVIS & RONNIE O'SULLIVAN

PREZENTUJĄ:

159.00,-









„Na początku byłem nieco sceptycznie nastawiony do całego przedsięwzięcia. Jednak gdy ujrzałem gotowy produkt, wciągnęło mnie bez reszty. Grałem w wiele gier komputerowych, ale nigdy nie byłem tak podekscytowany jak w przypadku VIRTUAL POOL. Teraz naprawdę wierzę, że przy pomocy tej gry można zarówno podszkolić swoje umiejętności, jak i nauczyć się grać w bilard aby potem wykorzystać umiejętności na prawdziwym stole. Nawet będąc profesjonalistą można się wiele nauczyć!"

STEVE DAVIS
sześciokrotny mistrz świata w snookera

„Jeśli więc gracie, albo chcielibyście pograć w bilard lub podszkolić swoje umiejętności celowania czy podkręcania, to doskonale możecie zrobić to przy pomocy tej gry. Powtórzę tu za mistrzem Steve Davisem – jest doskonała pod każdym względem"

SECRET SERVICE #26

AUTORYZOWANY DYSTRYBUTOR

CD Projekt Interplay

00-626 WARSZAWA, ul. Marszałkowska 7/3 tel/fax 25-07-03

SPRZEDAŻ PROWADZĄ RÓWNIEŻ

ATAPOL, 85–010 Bydgoszcz, ul. Dworcowa 54, tel. (0–52) 22–64–76
CHIP PARADISE, 85–011 Bydgoszcz, ul. Śniadeckich 28, tel./fax (0–52) 21–27–87
KOMPAN, 42–200 Częstochowa, ul. Armii Krajowej 46, tel. (0–34) 61–41–46
LANSER, Elbląg, ul. Skrzydlata 1A, tel. (0–50) 33–93–65, fax (0–50) 33–59–44
ARTICA, 80–952 Gdańsk, ul. Jana Matejki 6, tel./fax (0–58) 47–02–86
ARTICA SALON KOMPUTEROWY, Gdańsk, ul. Grunwaldzka 45
B.P. COMPUTER, 40–006 Katowice, ul. Szkolna 8/2, tel./fax (0–3) 153–7323
BETA, 60–607 Poznań, ul. Puławskiego 24/2, tel. (0–61) 52–59–83
BIG, 70–414 Szczecin, ul. Lotników 6, tel. (0–91) 33–58–65
GAMBIT, 39–400 Tarnobrzeg, Plac B. Głowackiego 20, tel. (0–15) 23–39–66
AVAX, 04–029 Warszawa, ul. Rozłucka 5/5, tel./fax (0–22) 10–69–58
RED JACK'S CD–ROM Bunker, Warszawa, p. podz. ul. E. Plater D. Centr. paw. 7
STUDIO KOMPUTEROWE W. Czajkowski, 51–151 Wrocław, ul. Klaczki 4/1

W poprzednim numerze „GK" zasygnalizowaliśmy „narodziny" nowych targów, związanych z szeroko rozumianą rozrywką komputerową. Nasze informacje czerpaliśmy z doniesień prasowych, więc poprzedni artykuł nie mógł być typową relacją z imprezy. Nie przypuszczaliśmy, że jakaś polska ekipa wyśle na te Targi swojego przedstawiciela, ale zostaliśmy mile zaskoczeni. Otóż szukając materiału ilustracyjnego do naszego artykułu dowiedzieliśmy się, że Digital Multimedia Group – jedna z największych polskich firm zajmujących się dystrybucją oprogramowania na CD – nie przepuściła takiej okazji jak Targi w Los Angeles i wysłała tam ekipę w osobie Pana Marcina Turskiego, szefa firmy. Tym razem my nie przepuściliśmy takiej okazji i po przejrzeniu zdjęć i kasety audio z relacją z Targów oraz arcyciekawej rozmowie z Panem Marcinem Turskim, możemy przybliżyć Wam tę nową, wielką imprezę komputerową.

Targi *E3 odbyły się w Los Angeles w dniach 11–13 maja. Imprezę zorganizowano z iście amerykańskim rozmachem. Wystawcy rozmieszczeni byli w dwóch olbrzymich halach, a dodatkowo w trzeciej, już trochę mniejszej, umieszczono produkty o tematyce zdecydowanie erotycznej (nie mylić z pornografią). Wystawcy prześcigali się w pomysłach, jeśli chodzi o wygląd stoisk. Niektóre z nich to prawdziwe cudeńka — stylizowane na średniowieczne zamczyska, starożytne budowle, współczesne fabryki itp. Wszystko nastawione na efekt i przyciągnięcie uwagi zwiedzających. Jeśli już jesteśmy przy tym temacie, to musicie wiedzieć drodzy Czytelnicy, że zainteresowanie imprezą ze strony zwiedzających było tak duże, iż organizatorzy zdecydowali się na ustalenie zaporowej ceny na wejściówki • 50 dolców. Oczywiście zaproszeni goście, czyli ludzie z tzw. branży, mieli wstęp wolny. Ciekawostką zastosowaną na tych Targach było wprowadzenie specjalnego systemu „ewidencji komputerowej". Polegało to na tym, że tradycyjne identyfikatory, które posiadali zaproszeni goście, zaopatrzone były w specjalną pamięć, gdzie zapisane były wszystkie dane posiadacza takiego identyfikatora. Natomiast na każdym stanowisku wystawczym były rozmieszczone czytniki, za pomocą których błyskawicznie sczytywano dane z identyfikatora i automatycznie zapisywano w komputerze firmy. W ten sposób uniknięto wymiany stosów wizytówek i niepotrzebnej straty czasu.

Targi *E3 przyćmiły swym rozmachem wszystkie tego typu imprezy, a na uwiarygodnienie tych słów przytoczymy wypowiedź Pana Marcina Turskiego: „Targi w Los Angeles mają się tak do londyńskiego ECTS, jak Londyn do Katowic z ich Play-Boxem". Następna edycja tej wielkiej imprezy, już za rok w tym samym miejscu.

Ciekawe czy teraz Los Angeles stanie się miejscem „pielgrzymki" przedstawicieli polskiej prasy stanowiącej o grach komputerowych, bo w tym przypadku ECTS, to już termin mocno wyświechtany i nie ma już czym szpanować! Londyn

RELA TA



Pomysłowo zrealizowano salkę PlayStation. Naganiacz niemal siłą wrzucał trochę zagubionych gapiów do niewielkiej sali, gdzie na eksponowanym miejscu za zestawem bębnów siedziała krągła pałkerka o włosach w kolorze blond. Panienka tak wymiatała, że rytm wystukiwany na bębnach przeszywał na wskroś, odbijając się echem od przepony. Pokaz pomyślany był jako krótki show muzyczno-dźwiękowy z potężną dawką wideo walącego po oczach z trzech wielkich ekranów umieszczonych pod sufitem. Wszystko w zawrotnym tempie niczym wideoklipy z MTV — widzowie atakowani byli krótkimi sekwencjami z różnych gier na PlayStation i to różnymi na każdym ekranie. Tak więc niczemu dłużej nie można było się przyjrzeć, a nachalny głos spikera przerywany porywającym solówami pałkerki wciskał się w świadomość z siłą eksplozji nuklearnej. Mówiąc krótko, totalny zamach na zmysły wzroku i słuchu, później wypad z salki i całkowity oczopląs, rozedrgana membrana i szum w uszach. Ufff, było odlotowo.





Stanowisko Segi, choć wielkie, nie było tak bajeranckie, jak Sony, ale zagrać na SATURNIE było można.



Potentat w dziedzinie gier wideo — Nintendo — mimo że było trochę na straconej pozycji, miało również olbrzymie i pomysłowo wykonaną ekspozycję. Zrobiono gigantyczną promocję VIRTUAL BOYA — zabawki nieco przestarzałej już na starcie. Wychodząc z założenia, że reklama jest źródłem handlu, nie oszczędzano na promocję. Cóż zresztą było robić, kiedy tajna broń Nintendo — Project Reality przemianowany na Ultra 64 jest jeszcze w powijakach. W interesie firmy jest więc podtrzymywanie mody na maszynkę 16-bitową SNES, ze słynnym już „DONKEY KONG COUNTRY". Nic dziwnego, że część stanowiska Nintendo przypominała najprawdziwszą dżunglę. Był nawet wodospad i kłapiący pyskiem hipopotam!



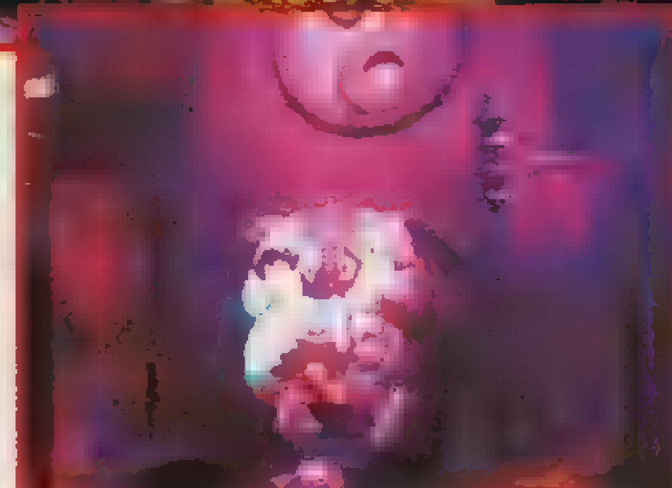






Wszystko obliczone na efekt, ■ poszczególne stanowiska wprost zatykały dech w piersiach. Wyobraźcie sobie średniowieczne zamczysko w hali wystawowej. Odjazd!





Na targach nie brakowało także najprawdziwszych... czołgów, czy fruwających pod sufitem prahistorycznych stworów (te były już mniej prawdziwe). Tudzież trafiały się czaszki i inne dziwadła.

spowszedniał Czytelnikom, bo w końcu ile razy można oglądać te same gęby raz przy jakimś automacie do gry, innym razem w „goglach", ■ taksówce i na lotnisku. Fotoreportaże z Londynu coraz mniej miały wspólnego z prezentacją Targów jako takich, a przerodziły się ■ typową prywatę, gdzie drużyny poszczególnych redakcji popisywały się wypadem ■ Targi. Przy czym najwyżej punktowane były fotki z jakimiś znanymi postaciami ■ ■ i te z głupawą miną lub ■ nietypowej pozie. Doprawdy brakowało tylko zdjęcia z... klopa, ale wszystko jeszcze przed nami — jesienny ECTS już ■ pasem. Po tej czysto prywatnej dygresji powróćmy do właściwego tematu, czyli do „miasta aniołów" i największego na świecie show ■ dziedzinie szeroko rozumianej rozrywki komputerowej.

Tegoroczne Targi przebiegały pod znakiem bezpośredniej rywalizacji dwóch gigantów w elektronice użytkowej: SEGI ■ SONY. Olbrzymie stoiska zrealizowane ■ rozmachem i z przysłowiowym jajem, sprawiały oszałamiające wrażenie. Oczywiście rywalizowano ■ platformie 32-bitowej SATURN kontra PLAYSTATION. Japońce podeszli do sprawy niezwykle poważnie ■ było na co popatrzeć...



CJA Z



RGÓW

A teraz coś dla koneserów — Virtual Reality z prawdziwego zdarzenia. Wygląda to, jak przyrząd do ćwiczeń pilotów lub kosmonautów i nie są to skojarzenia błędne. W takim kole człowiek spięty pasami i z przyłbicą na głowie, obraca się we wszystkich kierunkach, zupełnie tracąc kontakt z rzeczywistością. W tym wirtualnym świecie toczy niekończące się boje z watahami Obcych. Czułe przyrządy koła reagują na najdrobniejszy nawet balans ciałem i obracają całą maszynerię. Joysticki umieszczone są przy dłoniach nieszczęśnika. Wrażenie jest niezapomniane. Kłopot w tym, że potencjalny nabywca tego urządzenia miałby kłopoty z jego zmieszczeniem w mieszkaniu.





Nie zabrakło także starych znajomych z MTV. Tak, tak, to „mechaniczny" Beavis & Butt-Head. Można było przy nich trzasnąć fotkę, choć na zdjęciu nie widać przecież, że bohaterowie jednego z najpopularniejszych seriali, mogą się naprawdę poruszać.

Wśród tłumu odwiedzających wystawę można było spotkać wiele znanych postaci, żywcem wyrwanych ze świata gier. Byli tam m.in. bohaterowie „STAR TREKA", „FATAL FURY", „REAL MONSTERS", a nawet jasnowłosa Sonya z „MORTAL KOMBAT III". Ponad to obecne były śmieszne stworki, jak EARTWORM JIM, RAYMAN i TERRA GLYPH. Ciekawscy mogli natknąć się nawet na pojazd samego BATMANA — słynny Batmobile.







VIRTUAL REALITY — to wciąż jeszcze elektryzuje graczy. W Los Angeles zaprezentowano kilka ciekawych rozwiązań. Można było zagrać w „MAGIC CARPET", wciskając na oczy śmieszną przyłbicę przypominającą nos Kaczora Donalda.

Choć na tym zdjęciu g... widać, to uwierzcie nam na słowo, że jest tam postać jeżdżąca na deskorolce. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie to, że stojąc na najprawdziwszym skateboardzie sterujemy naszym komputerowym bohaterem. Zabawa jest na całego!





Różnego rodzaju zabawek sprzężonych z komputerem było tu co niemiara: samochodziki, gokarty, rowery i wspomniane już deskorolki. Ciekawym rozwiązaniem było połączenie rowerka treningowego, z grą przypominającą starego dobrego „PAC MANA". Ta poczciwa kuleczka miała tu dorobione pokaźne nogi, a jego szybkość poruszania się po labiryncie zależna była od prędkości pedałowania trenującego. W ten sposób skończyła się era żmudnego pedałowania „na pusto". Teraz bawisz się, a zarazem wzmacniasz tężyznę fizyczną. Niezły pomysł.



ATARI też zaprezentowało się od najlepszej strony. Dużym zainteresowaniem cieszył się JAGUAR, a po raz pierwszy zaprezentowano hełm wirtualny dla „Jaga".

Ogólnie Targi w Los Angeles pozostawiają niezatarte wspomnienia • przynajmniej do następnego roku. Są popisem inwencji projektantów, stylistów, speców od oświetlenia i efektów specjalnych. To prawdziwa feeria barw i świateł, to ostra muzyka, to przytłaczającej wielkości ekrany, z których z szybkością karabinów maszynowych, zwiedzający zasypywani są obrazami wbijającymi się w świadomość i drążącymi pokłady podświadomości. To w końcu największe na świecie święto rozrywki komputerowej! Swoim rozmachem udowadniają, że przemysł gier wideo jest najbardziej dynamicznie rozwijającym się rynkiem. I nic nie wskazuje na to, aby u progu XXI wieku coś zatrzymało tę rozpędzoną lokomotywę... ■ MS



ZORRO







Legenda mówi, że dawno temu, niedaleko La Refugio Sargado Mission, eksploatowana była ogromna kopalnia złota. Lecz nikt nie wiedział, gdzie się dokładnie znajdowała. Pewnego dnia dobrze ubrany człowiek o imieniu Don Francisco Cortez zjawił się [redacted] małej misji. Miał on mapę do zaginionego skarbu. Senior Cortez obiecał mieszkańcom wioski i misjonarzom, [redacted] jeżeli pomogą mu w odnalezieniu złota, będą żyli [redacted] dostatku.

Gdy znaleziono upragniony kruszec, Cortez uciekł wraz ze skarbem. Zmartwieni misjonarze wysłali człowieka na poszukiwania zdrajcy. Posłaniec nigdy nie powrócił.

Teraz do wioski zagląda głód. Miasto, które marzyło o sławie i bogactwach, pogrążyło się w desperacji. Ludzie nie wiedząc jak przeżyją



nadchodzącą zimę, czekali [redacted] pomoc zamaskowanego wybawiciela – ZORRA!

Chyba wszyscy pamiętamy słynnego Zorra [redacted] telewizyjnego serialu. Wtedy z zazdrością patrzyliśmy na jego brawurowe wyczyny. Teraz każdy z [redacted] może wcielić się [redacted] zamaskowanego wybawcę.

Grę „Zorro" firmy Capstone można uznać [redacted] uboższą wersję „Prince of Persia 2". Wszystkie możliwości postaci (opuszczanie się na rękach, poruszanie) są rozwiązane tak samo, jedyną różnicą jest to, że Zorro od razu posiada miecz i dodatkowo pejcz. Gra składa się z pięciu części: Kopalni, Pustyni, Huty, Hiszpańskiego Fortu oraz Hacjendy/Lasu. Grafika „Zorra" przedstawia się dobrze, choć nie rewelacyjnie, jak na nasze czasy. Muzyka i dźwięk są wykonane bardzo starannie i wprowadzają nas w klimat sekretnej misji. Wykonawcom udała się animacja postaci, np. Zorro co jakiś czas wyciera spocone czoło itp. Autorzy nawet przewidzieli, że żołnierzom można zdjąć gacie, jeśli tylko potrafimy posługiwać się pejczem. Uważam, że jeśli kogoś fascynował „Prince of Persia 2" to „Zorro" z pewnością mu się również spodoba.

■ Coval

BATTLE BUGS

Przeciętnemu graczowi lub też zatwardziałemu strategowi mogłoby się wydawać, że ludzie tylko walczą ze sobą, albo zdobywają tereny i punkty strategiczne. Firma Dynamix daje nam szansę poznania całkiem innego świata, w którym do boju idą nie czołgi czy samoloty, ale owady (np. moskity ubrane w pilotki i gogle). Zdobywają one nie miasta czy bazy wroga, ale cząstki pizzy lub kanapki. Misji jest w grze pod dostatkiem, [redacted] ich akcja rozgrywa się np. na stole czy [redacted] zlewozmywaku. Wojowniczych owadów jest tu wiele rodzajów, [redacted] wszystkie przedstawione są „na wesoło" – kto widział np. mrówkę [redacted] hełmie i z plecakiem? Dobra muzyka i efekty dźwiękowe umilają czas spędzony przy komputerze.

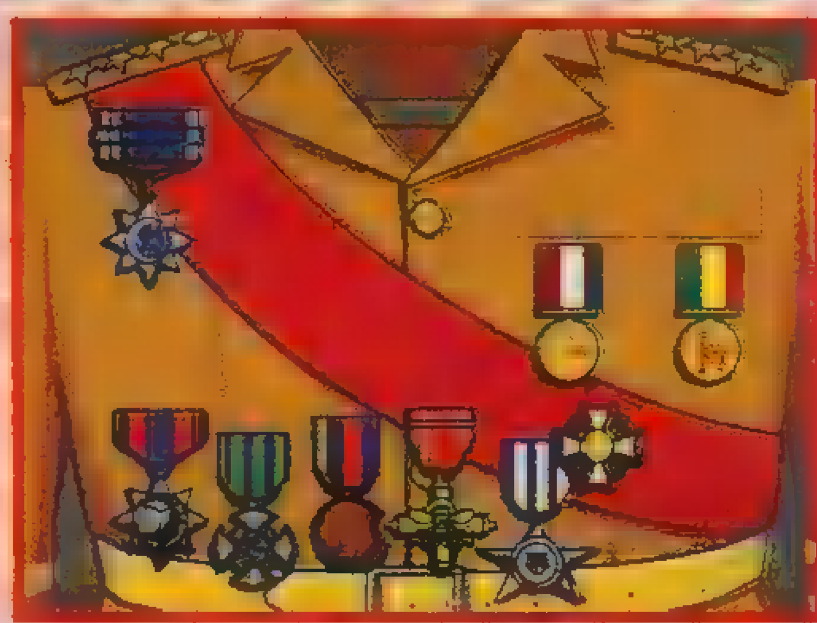
No ale koniec tych ogólników – [redacted] przystąpić do walki!

[redacted]ENU

Zanim pójdziesz w bój, możesz wybrać czy chcesz walczyć przeciw koledze (General vs General), czy też przeciw komputerowi (General [redacted] Computer). Potem, dzięki opcji ENLIST, możesz wpisać się na listę graczy lub też z niej wykasować (Retire). Aby rozpocząć kampanię bojową musisz uaktywnić okienko BEGIN CAMPAIGN.

- Review Decorations – tu możesz obejrzeć swoje odznaczenia,
- Choose Battle – tu wybierasz misję, w której masz stoczyć bój,
- Resume Saved Campaign – daje możliwość odtworzenia zapamiętanej kampanii,
- Exit – to wyjście z gry.





W BITWIE...

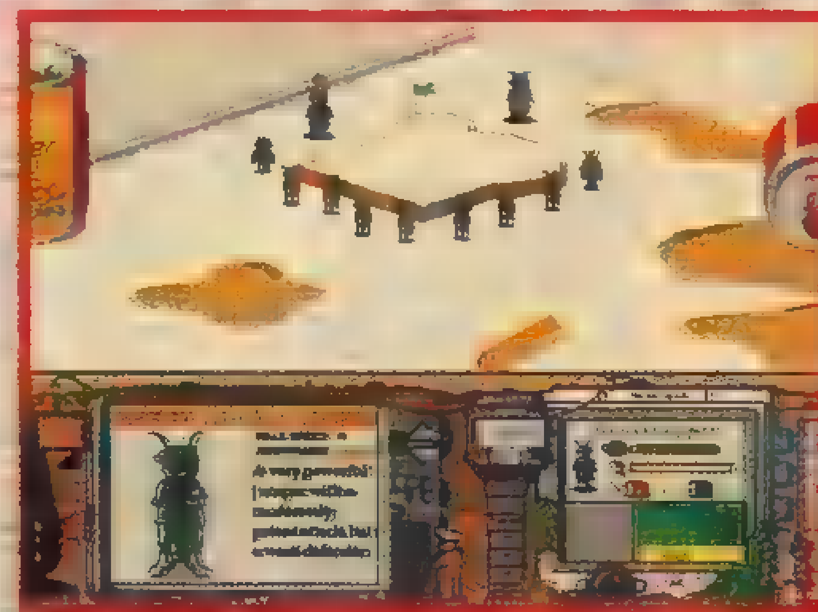
Na polu bitwy naszym wojskiem kieruje się bardzo łatwo. Najeżdżamy kursorem na danego owada i wciskamy przycisk myszy. Wtedy uaktywnia się menu szeregowca. Jeśli chcemy, by nasz żołnierz doszedł do celu, to należy skorzystać z ikony z krzyżykiem. Jeśli sami chcemy wyznaczyć mu trasę marszu, to odwołujemy się do ikony z dwiema strzałkami. Kiedy chcemy zaatakować wrogiego owada, to uaktywniamy ikonę z główką. Aby oznaczyć teren, jakiego ma bronić nasz bojownik, uaktywniamy ikonę z półkolem. Jeśli nasz owad ma możliwość marszu, lotu czy pływania, to możemy zmienić sposób poruszania się naszego robala. Uzyskuje się to dzięki ikonie [redacted] dwiema strzałkami (w górę i w dół) – kolor żółty oznacza np. latanie, a czerwony – marsz.

Jeśli chodzi o poruszanie się, to musisz pamiętać, że energia owadów (szczególnie latających) jest ograniczona – w miejscach, w których może być potrzebne latanie nie należy więc marnować energii na zbędne przeloty zwiadowcze.

Jest jeszcze jedna ikona, która pokazuje zawartość bomb. Nie każdy owad jest wyposażony w bomby, więc należy je oszczędzać na naprawdę ważne cele. W przypadku bombardowania musimy też określić, czy po zrzuceniu bomb bombowiec [redacted] wrócić do domu, czy też polecieć w nowe miejsce.

W przypadku owadów transportowych mamy możliwość zabrania lub wyładowania desantu – robi się to ikoną z bagażnikiem.

Podczas walki mamy do dyspozycji dodatkowe mini-menu, które składa się z telewizorka, stopera i ekraniku informacyjnego. Dzięki telewizorkowi możemy zapisać i odtworzyć grę, wrócić do głównego menu lub powrócić do bitwy (kanał 3). Na kanale 2 mamy szczegółowe informacje o danym owadzie, a na kanale 1 – mapkę. Na kanale 4 możemy poczytać reklamy, natomiast kanał 5 ma charakter czysto pomocniczy.



Ogólnie rzecz biorąc, panel sterowania jest przejrzysty i łatwy w obsłudze.

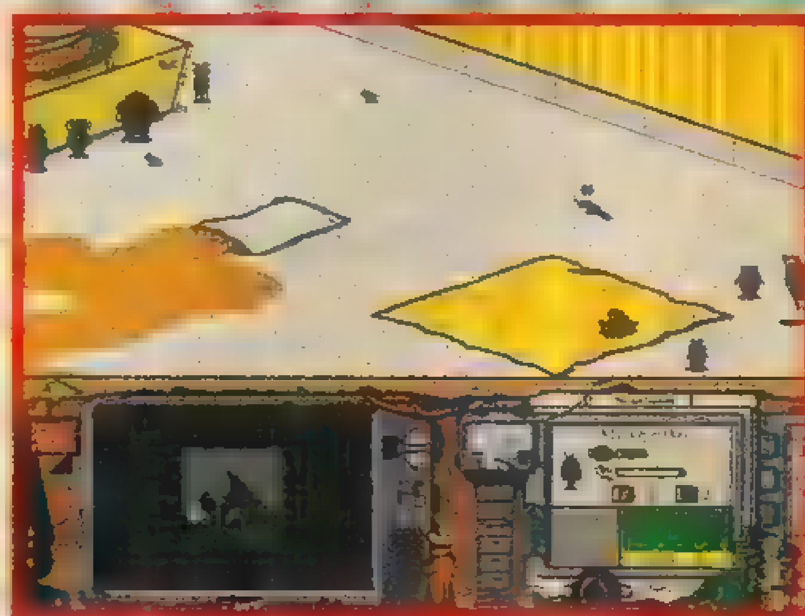
PORADY

- Gdy atakujesz, to czyń to całą bandą.
- Do obrony wyznaczaj owady o największej odporności.
- Nie trać bomb na niszczenie pojedynczych przeciwników – lepiej zużyć je na niszczenie większych skupisk wroga.

PODSUMOWANIE

Gra jest zrobiona doskonale, z dużą porcją humoru i jest jedną z niewielu gier strategicznych pozwalających na rozgrywkę z kolegą. Uważam, że jest to najlepsza ze znanych mi gier strategicznych!!!

■ Michał Dobosz





BC RACER

Jeżeli ktoś miał okazję porównania gry „Lotus III" w wersji na Amigę z wersją PC-towską, to zna mój ból. Szczególnie we znaki dawał się brak dynamiki w tej drugiej edycji oraz, niezależnie od posiadanego sprzętu, ślimacze tempo animacji. To niestety powodowało, moim zdaniem, brak na rynku PC dobrej gry tego typu. Fakt ten zmieniła firma Core Design, znana do tej pory raczej z przygodówek, wypuszczając na rynek grę pod tytułem „BC Racers". Tym razem przenosimy się w czasy prehistoryczne. Pojazdy, na których się ścigamy, są żywcem wyjęte z „Flinstonów", no prawie. Wchodząc do zawodów wybieramy jedną z sześciu par stających do konkursu – nią będziemy kierowali. Każda charakteryzowana jest przez cztery wskaźniki:

- przyśpieszenie jakim cechuje się jej pojazd;
- szybkość kamiennego motocykla;
- energia;
- predyspozycje do atakowania przeciwników.

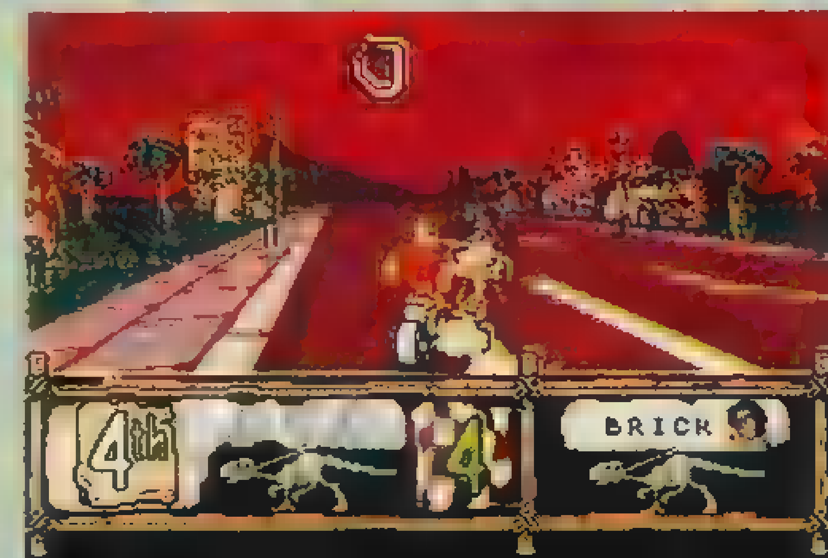


O ile dwa pierwsze wskaźniki są ważniejsze na najłatwiejszych poziomach gry, to pozostałe można docenić dopiero jeżdżąc po trudniejszych trasach. Do każdego wyścigu dopuszczone jest osiem maszyn. Sześć z nich jest kierowanych przez wspomniane już pary, a dwa pozostałe przez dinozaury wlokące się zwykle na końcu peletonu. Awans do następnej trasy daje zajęcie miejsca lepszego niż ósme. Zadanie niby łatwe – najpierw trzeba jednak cało dojechać do mety. Każdy wypadek lub potrącenie przez przeciwnika zabierają część energii. Uzupełniać ją można po wykonaniu jednego okrążenia, w punkcie żywieniowym znajdującym się przy mecie. Gdy jej poziom spadnie do zera, to motocykl „rozkracza się". Nieszczęśliwy wypadek może spotkać też Twoich przeciwników, zwłaszcza, gdy im pomożesz w osiągnięciu stanu skrajnego wyczerpania. Najprościej to uzyskać przez ich potrącanie. W każdym razie, gdy jeden z przeciwników zostanie wyeliminowany, to awans do następnego toru [illegible] w kieszeni, gdyż pozostanie sprawnych siedmiu lub mniej zawodników. Poziomów trudności jest cztery, na każdy składa się siedem torów, każdy w innym krajobrazie: miasto, cmentarz nocą, pustynia, dżungla, bagna, jaskinie i krajobraz powulkaniczny. Samo pokonanie tych tras nie wystarcza. Należy jeszcze często zajmować czołowe miejsca. Liczą się praktycznie tylko dwa pierwsze, za które otrzymuje się odpowiednio osiem i pięć punktów. Nie [illegible] ta sztuka się jednak udaje. Osobiście na przykład samo zaliczenie etapu w jaskiniach, nawet na najłatwiejszym poziomie, uważam za graniczące z cudem. Gdy w końcu pokona się ostatni etap i zgromadzi się przy tym największą liczbę punktów, to otrzyma się cenzurkę, promującą do tras znajdujących się na następnym poziomie trudności. Prócz tego, że czekają Cię tam liczniejsze i bardziej ostre zakręty, to znajdziesz tam też inne atrakcje, takie jak stada dinozaurów przebiegające drogę, trąby powietrzne, pioruny i wiele innych. Widać więc z tego, że o nudzie nie ma tu mowy. Atutem tej gry jest jej dynamika i animacja szybka do tego stopnia, że trzeba się do tego przyzwyczaić. W tych warunkach bardzo ważny jest wygodny system sterowania, który pomoże w uniknięciu zbyt częstych wypadnięć z toru. Osobiście uważam, że klawiatura jest tu nie do zastąpienia. Do dyspozycji, prócz klawiszy skrętu w prawo i lewo, mamy pedał gazu, dopalacza oraz hamulec. Ten ostatni jest szczególnie pomocny przy wykonywaniu ostrych zakrętów. Dzięki dopalaczowi, nawet ostatnia „noga" może wyjść na prostej na prowadzenie.

Niech zwycięży gorszy... ale sprytniejszy.

CORE DESIGN '95	
BC RACER	
dystrybucja **MIRAGE** tel. (0-2) 671-77-77	cena det. **53.00,-**
wymagania sprzętowe PC: min. 386 DX, VGA, 2 MB RAM AMIGA 500 – 1200	ocena **9**

Teraz trochę o symulacji kierowania pojazdem w „BC Racers". Pojazd jest w omawianej grze jakby bardziej podatny na prawa fizyki niż samochód, którym kierowaliśmy w „Lotusach". Jeżeli wjedzie się w zakręt na zbyt wielkim czadzie, to zawsze to się skończy w jeden sposób. Wprowadzona jest tu nawet pewna symulacja poślizgu kontrolowanego. Śmieszyć może jedynie fakt, że gdy wyskoczy się motocyklem ze skoczni, to nadal można kierować w powietrzu. Nikt jednak nie powiedział, że grę tę należy traktować poważnie. Wręcz przeciwnie. Autorzy uczynili wszystko, by było odwrotnie. Przejeżdżani kibice z wrzaskiem wylatują w powietrze, a po wpadnięciu do bagna zostajemy wyłowieni przez pterodaktyla i odtransportowani przez niego na trasę. Poza tym nie obowiązują tu zasady Fair Play. Jeżeli można potrącić przeciwnika i spowodować jego wypadnięcie z toru, to wszystko gra. Niektóre trasy są tak skonstruowane, że istnieje tam pewien skrót. Jednak korzystanie z niego obwarowane jest pewnym elementem ryzyka. Dzięki niemu możemy wysforować się na pierwsze miejsce, jak i spaść na ostatnie. Tak jest na przykład w przypadku wyskoczni, na którą wjechać należy na dopalaczu. Jeżeli uda nam się ta sztuka, to wszystko w porządku. Natomiast, gdy nie włączy nam się dopał lub nie trafimy w kładkę, to podtopimy się w pobliskim jeziorze. Oczywiście zostaniemy z niego wyłowieni, ale stracimy przy tym cenne sekundy i nasze szanse na zwycięstwo zmaleją gwałtownie. W drodze po laury należy zwrócić także uwagę na technikę jazdy. Dzięki pokonywaniu zakrętów po wewnętrznej i bez hamowań, nawet znacznie wolniejszy zawodnik może pokonać szybszego od siebie. Gdy dodać do tego ścinanie zakrętów, to już jesteśmy w domu. Należy przy tym uważać, by nie rąbnąć w przydrożną latarnię lub inną przeszkodę. Gdy dodamy do tego naprawdę niezły dźwięk i inną muzykę do każdej scenerii, to ta mieszanka, obejmująca jeszcze nowatorski pomysł, furę humoru i niezłe rozwiązania graficzne, zasługuje na wysokie noty. To sprawia także, że z czystym sumieniem mogę polecić tę grę wszystkim.





■ Marlo







LEMMINGS 3D



PSYGNOSIS zapowiedziała już powstanie nowej gry — „Lemming 3D". Już niedługo produkt ten powinien trafić na nasz rynek. Gra zostanie wydana w trzech wersjach: dyskietkowej, kompaktowej i konsolowej. Dopóki jednak to się nie stanie, możemy pobawić się w wersję demonstracyjną, która zawiera 10 kompletnych plansz i krótką praktykę, dla tych któ-

rzy pierwszy raz spotykają się z zielonowłosymi stworkami. „Lemmingi 3D" znacznie różnią się od swych poprzedników. Największą zmianą jest wprowadzenie trójwymiarowego pola gry. Od tej chwili możemy się poruszać we wszystkich kierunkach, a także patrzeć oczami Lemingów. Jeśli np. nie będziemy mogli wydostać się z jakiegoś pomieszczenia, to powinniśmy posłużyć się gałami Lemmingów. Mamy do wyboru 9 różnych czynności, które przydzielimy poszczególnym osobnikom. Patrząc od strony technicznej widzimy wiele ciekawych udogodnień. Gra pracuje w trybach VGA, a także SVGA. Grafika została wykonana z dużą dozą fantazji i jest bardzo kolorowa. Podczas zabawy towarzyszy nam przyjemna dla ucha muzyka oraz zabawna synteza. Wszystkiego dopełnia płynna animacja postaci, która jest już standardem. Autorzy w pełnej wersji przygotowali dla nas, aż 100 plansz z wieloma pułapkami i niespodziankami.

■ Coval



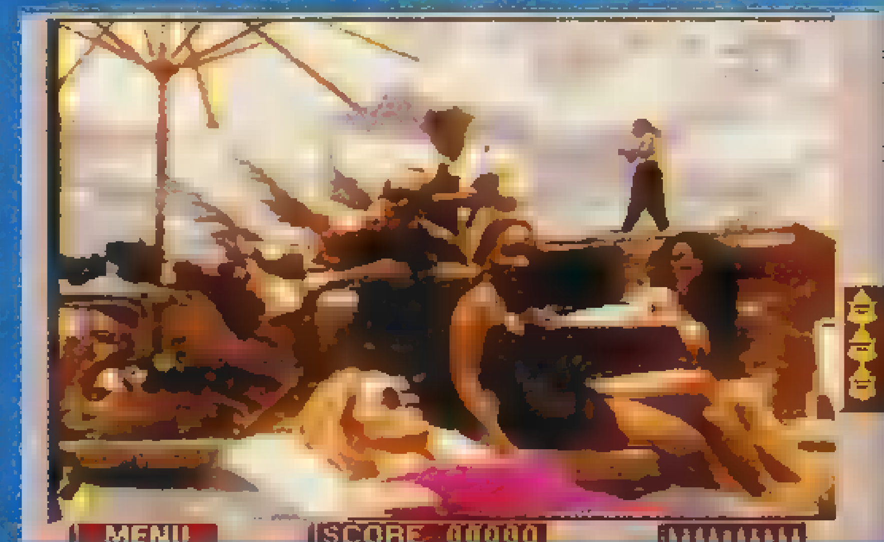






Lemmingi to sympatyczne, ruchliwe, zielonowłose stworki, które bawią nas od wielu lat

DRUG WARS









Który posiadacz CD-ROMu nie słyszał o „Mad Dogu"? Tak, to już klasyka, a sama gra nie wywołuje takich emocji, jak kiedyś. Stare, dobre czasy, kiedy to na widok „Wściekłego Psa" ludziom szczęki obsuwały się w dół, po prostu minęły. Jednak pomysł wypalił — ludzie lubią sobie postrzelać, zwłaszcza na ekranach komputerowych monitorów, gdzie ryzyko odniesienia obrażeń jest przecież żadne.

Firma American Laser Games szybko zwietrzyła w tym niezły interes i co pewien czas wypuszczała kolejne pozycje tego typu. Wśród nich były lepsze i gorsze, choć zasada zawsze pozostawała taka sama — zatłuc wroga na śmierć. Reguły gry nie zmieniają się również w najnowszym produkcie, zatytułowanym „Drug Wars".

Jak też sama nazwa wskazuje, mamy to do czynienia z narkotykami. Te z kolei kojarzą się nieodparcie z wielkimi pieniędzmi. W rzeczy samej. W „Drug Wars" wcielasz się w postać gliniarza, któremu wyznaczono konkretne zadanie: rozpracować i zlikwidować groźny kartel narkotykowy z siedzibą w Ameryce Południowej. Dowodzi nim wielki Lopez, twardy gość — władza, kasa, panienki — nasz polski Dziad po prostu przy nim wysiada (sorry Henryk, ostrzegałem cię przecież, że Rembertów jest już obstawiony). Całość polega oczywiście na strzelaniu i podziwianiu trupów, co zresztą dozwolone jest od lat 17 — tak głosi napis na opakowaniu.

A dalej to już standard. Trzy poziomy trudności, możliwość zgrywania stanu gry i... odjazd! Sama gra została podzielona na odrębne części. Przygodę rozpoczynasz w Sierra County, potykając się z pomniejszymi handlarzami i rabusiami, a w miarę jak sytuacja rozwija się, przenosisz się w miejsca o większym znaczeniu strategicznym. Naturalnie nie jesteś sam, zawsze znajdzie się jakaś dziewczyna do pomocy — normalka w gierkach American Laser Games.

Tymczasem nie ulega wątpliwości, że „Drug Wars" jest rzeczywiście najbardziej dopracowaną grą serii „Live Action". Nie da się tego wyrazić słowami, w to po prostu trzeba zagrać samemu. Akcja jest szybka, jak w prawdziwym, sensacyjnym filmie. Niezbędny staje się dobry refleks i precyzyjnie działająca myszka — bez tego ani rusz. Jeśli zaś chodzi o sprawę grafiki, to wprawdzie nie rzuca ona na kolana — 320x200 w trybie VGA — ale nie jest tak denna jak, powiedzmy, w „Space Pirates". Tu, dla odmiany, większość scen rozgrywa się w słoneczny dzień, w klimatach raczej tropikalnych. Tradycyjnie okno animacji zajmuje cały ekran i... nie wypada mieć żadnych zastrzeżeń. Podobnie z dźwiękiem, a raczej digitalizacjami — nie polecam jednak uruchamiania gry bez karty dźwiękowej — można zniechęcić się po jakichś... hmmm... 15 sekundach...

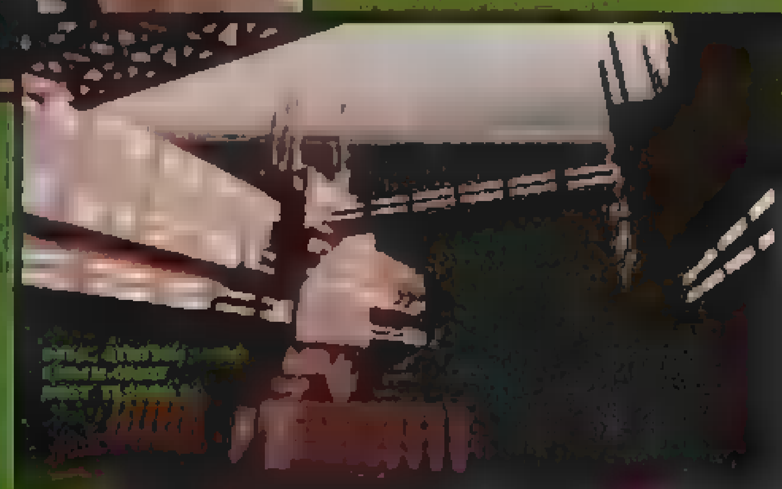
Kończąc, wypadałoby stwierdzić, że — owszem — „Drug Wars" może się podobać. Naturalnie nie każdemu, bo nie każdy przecież lubi gry tego typu, a nie ma nic gorszego od przymusowego tolerowania śmiertelnej nudy. Program można skończyć w bardzo krótkim czasie (to zależy oczywiście od umiejętności grającego), można też nieźle się pośmiać i zabawić. Cóż, LET'S SHOOT!

■ Sandey









Chyba nie ma gracza, czy to PC-towego, czy też nie, który nie widział, a przynajmniej nie słyszał o grze zatytułowanej „DOOM". Znakomita strzelanina: hektolitry krwi, strzały, jęki, ryki i wycia (te ostatnie zarówno z głośników, jak i gardła gracza) pozwalająca oderwać się na jakiś czas od naszej szarej rzeczywistości; nie nudzi się zbyt szybko, ale w końcu... Jeszcze próby reanimacji: gra przeciwko koledze (po kablu lub w sieci), nowe misje, edytory, lecz nadchodzi czas, kiedy pojawia się pytanie: „W CO SIĘ BAWIĆ???"! Odpowiedź przynosi jedna z gier firmy INTERPLAY - „DESCENT".

DESCENT

Fabuła tego typu gier jest zwykle prosta – Ty, jako jedyny możliwy (jako że zwykle ostatni) zbawca, wsiadasz do uzbrojonego po zęby pojazdu (lub w ostateczności używasz własnych nóg do przenoszenia sterty śmiercionośnego żelastwa) i wybijasz stada złych; w zależności od polotu autorów możesz bronić wsi, miasta, państwa, Ziemi lub całej nawet ludzkości przed zakusami odpowiednio silnych przeciwników (a swoją drogą to ciekawe: niby niewiniątko, a całe rzesze przeciwników zwykle wysyła do piachu). I tu nie jest inaczej – na kopalnie w układzie słonecznym odbył się najazd Obcych. Pozamieniali oni najzwyklejsze automaty wydobywcze w śmiercionośne, pozbawione jakichkolwiek śladów instynktu (no cóż, w końcu maszyny nie mają żadnych instynktów) samozachowawczego, porwali i uwięzili ludzi je obsługujących, a teraz szykują się pewnie do szturmu na Ziemię. Aby uwolnić zakładników od obrzydliwych macek (a może szponów) Obcych (w końcu nie widziałem ani jednego więc nie wiem), odzyskać stracone kopalnie (a co za tym idzie oczywiście szmal...) i wytłuc przemodelowane roboty (w końcu ich producenci również muszą z czegoś żyć!) korporacja zajmująca się eksploatacją i ochroną tego, czego nie ochroniła posyła Ciebie. Wsadzając Cię za stery nowoczesnego statku wyposażonego początkowo w jedynie podstawową broń pokładową (w końcu jeśli Ci się nie powiedzie, to będzie mniejsza strata...), którą oczywiście możesz sobie uzupełniać i wzbogacać (jeśli tylko sam ją sobie znajdziesz – zapewne korporacja uważa, a to co jest wewnątrz szybów jest i tak stracone, przynajmniej nie każe sobie za to płacić!).

INTERPLAY '95

DESCENT

dystrybucja
MIRAGE/CD-PROJEKT
tel. (0-2) 671-77-77
tel. (0-22) 25-07-03

cena det.
165.00,-

wymagania sprzętowe
min. 486SX, VGA, 4 MB RAM, CD-ROM

ocena
8

Musisz odnaleźć w labiryncie zakładników (są zawsze za zablokowanymi drzwiami – jeden strzał nie wystarcza do ich otworzenia i trzeba je zniszczyć), wyjście z kopalni i główny reaktor. Właśnie w tej kolejności warto to robić: zabrać zakładników, oczyścić sobie drogę ucieczki (zawsze jest za mało czasu) i dopiero na końcu zniszczyć generator. Historyjka niby niezbyt ciekawa i dość standardowa, ale wykorzystanie tego wyświechtanego pomysłu... Dotychczas w strzelaninach DOOMopochodnych można było tylko chodzić lub biegać (no, w „HERETICU" można było również latać po użyciu odpowiedniego gadżetu) nie puszczając klawisza FIRE – tutaj, jako że znajdujesz się w kopalni w pobliżu niewielkich mas (nie ma grawitacji), jedynym sposobem na poruszanie się jest latanie i to we wszystkich kierunkach. Wygląda to imponująco, ale jest również bardzo mocno skomplikowane – o ile przy poruszaniu się na



płaszczyźnie obraca się tylko w poziomie, to tutaj obroty są już trzy (dodatkowo: wokół własnej osi i w pionie). Podobnie z przesunięciem: o ile w „DOOM-ie" wystarczało zrobić krok w lewo lub prawo, to tu można jeszcze do góry i dołu... Jeśli dołożymy sobie jeszcze możliwość spojrzenia do tyłu, obsługi dwóch typów broni równocześnie (po jednej z grupy każdych pięciu: LASER, VULCAN CANNON, SPREADFIRE CANNON, PLASMA CANNON i FUSION CANNON oraz CONCUSSION MISSLE, HOMING MISSLE, POXIMITY BOMB, SMART MISSLE i MEGA MISSLE), flar i mapy, to w przypadku sterowania za pomocą samej klawiatury, musimy używać aż 24 klawiszy! Dodatkowo do zapisu, odczytu, konfigurowania gry, rozmówek podczas gry w sieci i tp. jeszcze 15. Znakomitym rozwiązaniem (ale dość drogim) jest używanie joysticka służącego zwykle w symulatorach typu GRAVIS PHOENIX lub THRUSTMASTER (do obydwu tych typów i kilku innych dołączone są pliki konfiguracyjne).

Z innych ciekawostek – gra obsługuje hełmy VR typu VFX-1 i Victormaxx CyberMaxx oraz „kopiący myszko-joystick 3D" – Logitech Cyberman. Skoro już jestem przy szczegółach technicznych, to powiem czego gra wymaga – komputer z procesorem 386 33 MHz, 4 MB RAM; zalecana stereofoniczna



karta dźwiękowa (SoundBlaster Pro i wzwyż, Gravis Ultra Sound/Max). Jeśli chcesz się cieszyć wszystkimi zaletami tej gry, tj. płynnością i jakością grafiki, musisz mieć minimum 486DX2-66 z 8 MB RAM i szybką kartą video (w tej konfiguracji zwykle możesz latać w trybie full-screen, ale przy większej liczbie przeciwników obraz zaczyna „skakać żabką"). Gra zakłada sobie plik pamięci wirtualnej na dysku o wielkości dopełniającej do 16 MB obszar wolnej pamięci RAM (przy 8 MB plik ma wielkość 10 MB); jeśli gra Ci się powiesi (co muszę powiedzieć, nie zaszło w moim przypadku ani razu) lub zresetujesz komputer – skasuj sobie z podkatalogu z „DESCENT-em" wszystkie pliki z rozszerzeniem SWP.

Gra sprzedawana jest na płytce CD-ROM, jednak ten, który szukałby tam jakichś fajerwerków, renderowanej grafiki, digitalizowanej mowy lub dużej ilości animacji zawiedzie się. Zgodnie z plotkami, że wyprodukowanie płytki jest tańsze niż nagranie dwóch dyskietek – znajduje się tam około 16 MB plików, które zostają żywcem skopiowane na twardy dysk (a szkoda – można by oszczędzić nieco cennego miejsca na twardzielu).

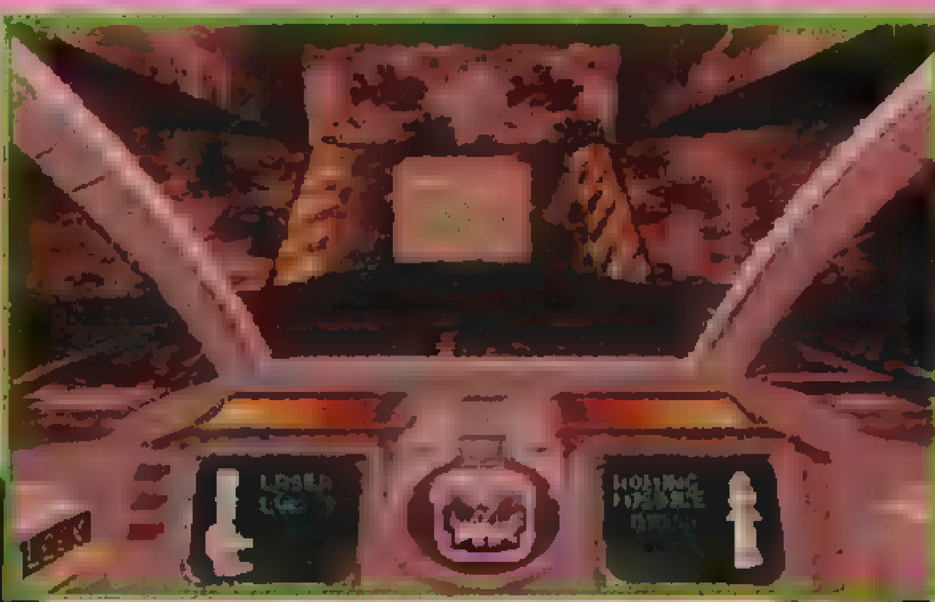
Grę w Polsce dystrybuują CD Projekt i MIRAGE SOFTWARE – do zestawu dołączona jest cienka książeczka, w której zostały przetłumaczone i wydrukowane podstawowe informacje z instrukcji angielskiej, dotyczące instalowania, konfigurowania i latania statkiem. Wymienione zostały tutaj obiekty na jakie natknie się gracz, bronie i gadżety przydatne, a czasem niezbędne do gry. Ogólnie polskojęzyczna instrukcja wywarła na mnie pozytywne wrażenie – napisana po polsku, bez błędów ortograficznych i stylistycznych, ale... Nie byłbym sobą, gdybym się do czegoś nie przyczepił: po pierwsze – odesłanie do oryginalnej instrukcji przy grze w sieci, a po drugie – nazwanie pocisków CONCLUSSION MISSLES (czyżby „autor miał na myśli" pociski ostateczne, całkowicie niszczące? (conclusion – z jęz. ang. zakończenie) zamiast CONCUSSION MISSLES.

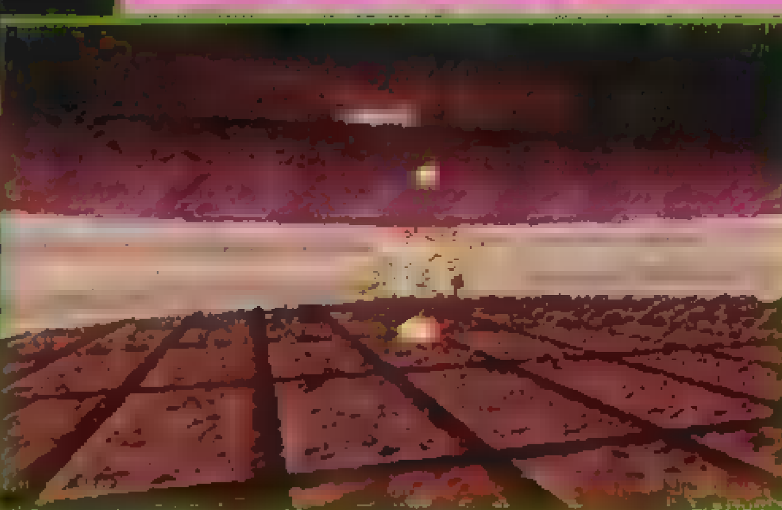
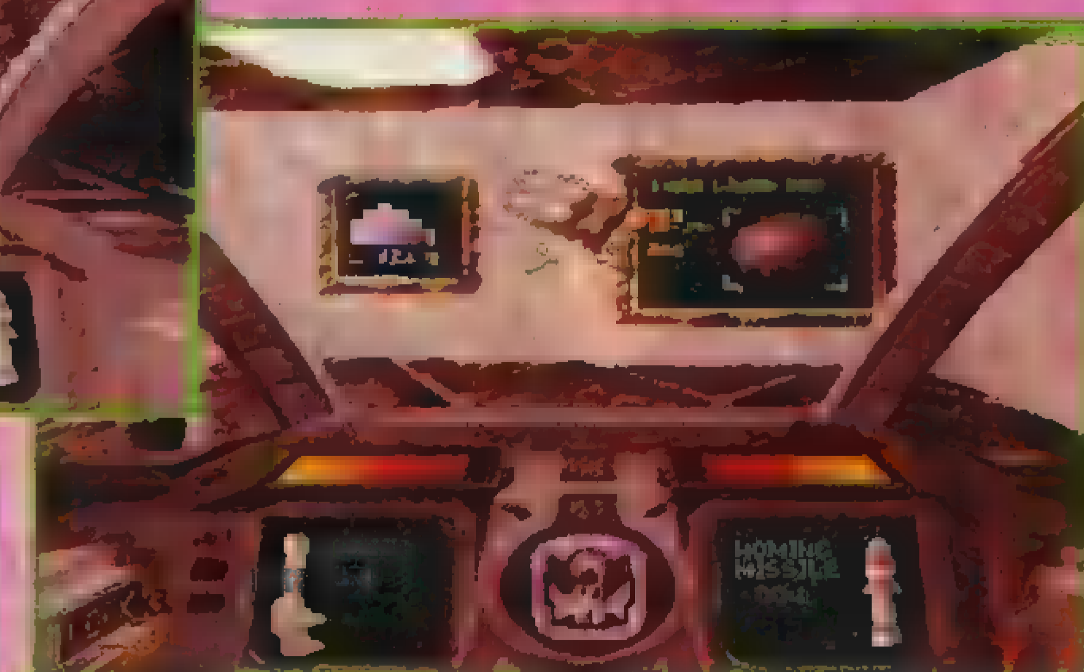
Podsumowując: „DESCENT" jak dla mnie jest to godny następca „DOOM-a". Znakomita grywalność, dobra grafika i dźwięk, niezbyt natarczywa muzyka nie odrzucająca po 15 minutach, dają szansę, by ta gra stała się przebojem, może nie na miarę swojej poprzedniczki, ale zawsze...

Na koniec kilka kodów; użycie kodu uruchamiającego oszustwa powoduje skasowanie licznika punktów i wyświetlenie kłującego w oczy napisu „CHEATER!" po każdym trafieniu, więc zastanów się czy go używać:

GABBAGABBAHEY, jeśli tak to: SCOURGE – daje komplet broni, MITZI – jw. dla kluczy, RACERX – włącznik nietykalności, GUILE – włączenie osłony, TWILIGHT – naładowanie tarczy, FARMERJOE – skok do poziomu dodatkowo przy wyświetlaniu mapy: ALT+F – pełne informacje, S+kierunki – ruch

■ WIST



FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Ci wszyscy, którzy mieli okazję podziwiać „FIFA International Soccer" w wersji na konsolę 3DO, po odpaleniu gry na PC przeżyją niemałe rozczarowanie. Żadnych najazdów kamery na zawodnika wykonującego stały fragment gry, digitalizowanych filmów z autentycznych meczów wyświetlanych w czasie przerwy, widoków boiska widzianych z różnych ujęć – za to wyraźnie zauważalna różnica w grafice. Tylko fotografia Piotra Świerczewskiego w pojedynku z Davidem Plattem na opakowaniu programu pozostała ta sama... A jednak Ci, którzy po raz pierwszy zobaczą najnowsze dziecko firmy Electronic Arts na swoim ukochanym pececie z pewnością będą zadowoleni. Rzeczywiście, zwłaszcza pod względem graficznym i dźwiękowym, jest to obecnie najlepsza piłka nożna na PC. Duże wyraźne postacie, dobra animacja, świetne parady bramkarzy, efektowne przewrotki oraz wślizgi zawodników z pola, ich radość po zdobyciu bramki – to wszystko naprawdę robi wrażenie. Do tego fantastyczne odgłosy i reakcje kibiców, zwłaszcza po zdobyciu gola! Interesującym, a zupełnie niespotykanym rozwiązaniem, jest widok boiska pod kątem, dzięki czemu obraz na ekranie monitora do złudzenia przypomina ten przekazywany przez stacje telewizyjne z prawdziwych meczów piłkarskich.



wybrać jeden z czterech typów rozgrywek (mecz pokazowy, turniej mistrzowski, rozgrywki playoff oraz 8-drużynowa liga), sposób kontroli nad bramkarzem (ręczny lub automatyczny), typ gry (akcja lub symulacja), faule, spalone, pogodę oraz rodzaj nawierzchni, zaś bezpośrednio przed spotkaniem także rozmieszczenie poszczególnych formacji na boisku, strategię i system – a

W „FIFA International Soccer" wiernie odtworzone zostały cechy i parametry 49 narodowych drużyn oraz wszystkich występujących w nich piłkarzy. Każdy z zawodników posiada swoje własne wskaźniki takie jak szybkość, zręczność, umiejętność dryblingu, siła i dokładność strzału, wytrzymałość, agresywność, czas reakcji na podanie itp. W trakcie meczu ulegają one stopniowemu pogorszeniu, stąd nieraz konieczność dokonywania zmian w zespole. W czasie zabawy możesz więc to wszystko, co charakteryzuje dobrze opracowaną piłkę nożną na komputer.

Dodatkowo w wersji na CD (jeden krążek) dołączono do gry głos komentatora sportowego Tonego Grubby, komentującego niczym w telewizji wydarzenia na boisku (bardzo podnosi to atrakcyjność programu, choć trzeba przyznać, że autorom nie udało się uniknąć pewnej monotonii komentarza). Uwzględniono również specjalny edytor umożliwiający wpisywanie własnych nazwisk zawodników. Całe szczęście, gdyż standardowo zapisane dane są po prostu absurdalne i nie mają nic wspólnego z rzeczywistością. Usunięto także wadę z wersji dyskowej, pozwalającą Twojemu napastnikowi zablokować bramkarza wybijającego piłkę w pole i w ten prosty sposób zdobyć bramkę. Ponadto dodano znacznie lepszą muzykę i taką sobie czołówkę. To wszystko!

Cóż, dla takiego fana piłki nożnej jak ja, uznającego „Goala" za wciąż niedoścignię-

ATARI 2600 ACTION PACK

Czasem napada mnie nostalgia. Z rozrzewnieniem wspominam te czasy (nie tak znowu [redacted] końcu odległe), kiedy to programy a nie komputery bywały [redacted] wolne (wtedy zamiast kupować szybszy procesor pisało się lepszy program). Godziny spędzone przed monitorem, tfu, gdzie tam – telewizorem – [redacted] grach takich jak „GREEN BERET" czy „RAID OVER MOSCOW" lub „JET SET WILLY". Szczytem ówczesnych marzeń większości nastolatków był własny KOMPUTER, na którym można by grać, grać i jeszcze raz grać. Czy ktoś z Was pamięta jeszcze „ASTEROIDS"?!? Jeśli nie znasz tytułów wymienionych powyżej, to swobodnie sobie możesz odpuścić czytanie dalszej części tego tekstu.

Firma ACTIVISION wypuściła ostatnio, dla starszej generacji graczy, pakiet gier dla Windows (jak na razie tylko dla wersji 3.0 i 3.1 – dla NT i 95 jeszcze nie) stanowiący emulator jednej z konsol firmy Atari sprzed ponad dziesięciu lat. Przedstawię pokrótce kolejne gry – być może nie znasz którejś z nich lub też nigdy o niej nie słyszałeś:

1. BOXING – wchodzisz na ring i walczysz z przeciwnikiem (komputerem lub kolegą – w większości gier jest to możliwe). Przy użyciu klawiszy kierunków i fire (definiowalnych) lub joysticka musisz zbliżyć się do drugiego zawodnika i przyłożyć mu (za nokaut dostajesz 200 punktów). Aby wygrać, musisz mieć więcej punktów po zakończeniu walki.

2. CHOPPER COMMAND – celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów poprzez strzelanie do wrogich samolotów podczas ochrony konwoju ciężarówek. Nieskończona ilość amunicji zapewnia dużą dozę ognia.



3. COSMIC COMMUTER – masz wylądować na planecie, zebrać pasażerów i osadzić część atmosferyczną na lądowniku. Musisz unikać kontaktu z różnymi przeszkadzajkami i zbierać paliwo.

4. CRACKPOTS – miasto przeżywa atak robali, na które jedynym lekarstwem są... doniczki! Doniczki zrzucane oczywiście na owe robale. Musisz być szybki, bo jeśli zbyt wiele stworzeń dostanie się do okien, to zjedzą kawałek Twojego domu.

5. FISHING DERBY – celem gry jest zdobycie 99 funtów ryb wcześniej, niż zrobi to przeciwnik. W tym celu należy przysunąć rybie przynętę i wyciągnąć ją z wody, ale tak, aby nie dostał jej rekin.

6. FREEWAY – należy przeprowadzić jak najwięcej kaczek przez dziesięciopasmową jezdnię [redacted] określonym czasie. Jeśli w Twoją kaczkę uderzy samochód, to ona nie ginie, [redacted] tylko cofa się o dwa pasma.

7. FROSTBITE – masz wybudować igloo skacząc po blokach lodu. Kiedy staniesz na jednej z płyt zmienia ona swój kolor i od tej chwili można na nią skakać, ale nie dostanie się za to punktów. Igloo będzie gotowe, kiedy pojawią się drzwi. Musisz zbudować swój dom, zanim temperatura wzrośnie do 0 stopni Celsjusza.



ty pod względem grywalności wzorzec (zwłaszcza [redacted] wydaniu na Amigę), sama gra w „FIFA International Soccer" budzi



Ci wszyscy, którzy mieli okazję podziwiać „FIFA International Soccer" w wersji [redacted] konsolę 3DO, po odpaleniu gry na PC przeżyją niemałe rozczarowanie. Żadnych najazdów kamery na zawodnika wykonującego stały fragment gry, digitalizowanych filmów z autentycznych meczów wyświetlanych [redacted] czasie przerwy, widoków boiska widzianych z różnych ujęć – za to wyraźnie zauważalna różnica w grafice. Tylko fotografia Piotra Świerczewskiego [redacted] pojedynku z Davidem Plattem na opakowaniu programu pozostała ta sama... A jednak Ci, którzy po raz pierwszy zobaczą najnowsze dziecko firmy Electronic Arts [redacted] swoim ukochanym pececie z pewnością będą zadowoleni. Rzeczywiście, zwłaszcza pod względem graficznym i dźwiękowym, jest to obecnie najlepsza piłka nożna na PC. Duże wyraźne postacie, dobra animacja, świetne parady bramkarzy, efektowne przewrotki oraz wślizgi zawodników z pola, ich radość po zdobyciu bramki – to wszystko naprawdę robi wrażenie. Do tego fantastyczne odgłosy i reakcje kibiców, zwłaszcza po zdobyciu gola! Interesującym, a zupełnie niespotykanym rozwiązaniem, jest widok boiska pod kątem, dzięki czemu obraz [redacted] ekranie monitora do złudzenia przypomina ten przekazywany przez stacje telewizyjne z prawdziwych meczów piłkarskich.

W „FIFA International Soccer" wiernie odtworzone zostały cechy i parametry 49 narodowych drużyn oraz wszystkich występujących w nich piłkarzy. Każdy z zawodników posiada swoje własne wskaźniki takie jak szybkość, zręczność, umiejętność dryblingu, siła i dokładność strzału, wytrzymałość, agresywność, czas reakcji na podanie itp. W trakcie meczu ulegają one stopniowemu pogorszeniu, stąd nieraz konieczność dokonywania zmian w zespole. W czasie zabawy możesz wybrać jeden z czterech typów rozgrywek (mecz pokazowy, turniej mistrzowski, rozgrywki playoff oraz 8-drużynowa liga), sposób kontroli nad bramkarzem (ręczny lub automatyczny), typ gry (akcja lub symulacja), faule, spalone, pogodę oraz rodzaj nawierzchni, zaś bezpośrednio przed spotkaniem także rozmieszczenie poszczególnych formacji [redacted] boisku, strategię i system – [redacted] więc to wszystko, co charakteryzuje dobrze opracowaną piłkę nożną na komputer.

Dodatkowo w wersji na CD (jeden krążek) dołączono do gry głos komentatora sportowego Tonego Grubby, komentującego niczym [redacted] telewizji wydarzenia na boisku (bardzo podnosi to atrakcyjność programu, choć trzeba przyznać, że autorom nie udało się uniknąć pewnej monotonii komentarza). Uwzględniono również specjalny edytor umożliwiający wpisywanie własnych nazwisk zawodników. Całe szczęście, gdyż standardowo zapisane dane są po prostu absurdalne i nie mają nic wspólnego z rzeczywistością. Usunięto także wadę z wersji dyskowej, pozwalającą Twojemu napastnikowi zablokować bramkarza wybijającego piłkę w pole i w ten prosty sposób zdobyć bramkę. Ponadto dodano znacznie lepszą muzykę i taką sobie czołówkę. To wszystko!

Cóż, dla takiego fana piłki nożnej jak ja, uznającego „Goala" za wciąż niedoścignięty pod względem grywalności wzorzec (zwłaszcza w wydaniu [redacted] Amigę), sama gra w „FIFA International Soccer" budzi wiele zastrzeżeń. Możliwości strzałów i podań są bardzo ograniczone, z każdej akcji wieje schematyzmem, niektóre zagrania (w tym



większość wślizgów i tzw. „szczupaków") są po prostu przypadkowe. Po zawodnikach praktycznie nie widać wpływu pogody, rodzaju boiska czy upływającego czasu [redacted] ich zachowanie czy możliwości. W powtórkach brak jest płynnego zwolnienia tempa odtwarzanej akcji, sterowanie jest proste, lecz mało przekonywujące, zaś strzelane bramki bliźniaczo do siebie podobne. Interpretacja większości spalonych woła o pomstę do nieba, a to co się dzieje [redacted] faulami, to po prostu kpina! Poszkodowani zwijają się [redacted] murawie, gdy tymczasem żaden z nich nigdy nie doznaje nawet lekkiej kontuzji!

Mimo to uważam, [redacted] „FIFA International Soccer" to propozycja pod wieloma względami godna rozważenia (zwłaszcza w wersji na CD), choć dla mnie osobiście wspaniała grafika nie rekompensuje uczucia niedosytu, które pozostawiają możliwości programu.

■ DARKO

ELECTRONIC ARTS '95

FIFA

dystrybucja
CD-PROJEKT
tel. (0-22) 25-07-03

cena det.
73.50,-

wymagania sprzętowe
min. [redacted] 40MHz, VGA, [redacted] MB RAM
konsola 3DO

ocena
7

8. GRAND PRIX – celem gry jest ukończenie wyścigu w możliwie najkrótszym czasie. Możesz przyspieszać (FIRE) lub zwalniać i skręcać, aby unikać wypadków oraz rzeczy leżących na drodze.

9. H.E.R.O. – wybuch wulkanu spowodował obsunięcie się ścian w kopalni i uwięzienie górników. Musisz wejść do zasypanego wyrobiska, wysadzać ściany i



odszukać górników. Bombę pod ścianą można podłożyć, naciskając klawisz do dołu; trzeba się stamtąd szybko odsunąć, by nie zginąć od wybuchu.

10. KABOOM! – musisz złapać tak wiele bomb rzucanych przez Twojego przeciwnika, jak to tylko możliwe (sterowanie myszką). Jeśli nie uda Ci się złapać jednej z bomb, znika jeden z trzech Twoich chwytaków.



11. PITFALL! – masz wydostać się z dżungli skacząc, biegając, wspinając się po linach w jak najkrótszym czasie, zbierając jak najwięcej skarbów.

12. RIVER RAID – lecisz nad rzeką strzelając, zbierając paliwo i unikając wrogich pocisków. Aby wygrać – musisz dolecieć jak najdalej i zebrać jak najwięcej punktów.

13. SEAQUEST – masz zebrać jak najwięcej płetwonurków niszcząc wrogie łodzie podwodne i strzelając do rekinów. Musisz uważać także na poziom tlenu – kiedy zbliża się do końca, wtedy musisz się wynurzyć („kosztuje" to utratę jednego z płetwonurków; jeśli nie masz żadnego na pokładzie – giniesz!). Po zebraniu kompletu ludzi musisz odstawić ich na powierzchnię.

14. SKY JINKS – masz wygrać powietrzny wyścig lecąc w możliwie najkrótszym czasie, bez zderzeń z balonami, drzewami lub słupami.

15. SPIDER FIGHTER – masz ochraniać owoce ze swojego ogródka przed próbującymi je ukraść robalami.

I to wszystko – jest piętnaście gier, o wyglądzie identycznym jak 12-13 lat temu! Kiepski dźwięk, słaba grafika, ale gry te mają w sobie to coś, czego brakuje wielu współczesnym produkcjom! Jeśli pamiętasz jeszcze tamte czasy, godziny spędzone przed telewizorem – sięgnij po ten pakiet, a na pewno się nie zawiedziesz!

■ WIST

ACTIVISION '95

ATARI 2600

dystrybucja
DIGITAL M. G.
tel. (0-22) 24-03-14

cena det.
115.00,-

wymagania sprzętowe
min. 386 SX, VGA, 2 MB RAM

ocena
6

HAMMER OF '

„HAMMER OF THE GODS" to genialna gra strategiczna, będąca pomieszaniem „Cywilizacji" i „Warlorda", utrzymana w klimacie staroskandynawskich mitów i sag. Twoim głównym zadaniem jest przeprowadzenie ekspansji kolonialnej na zachód, ku wybrzeżom Erynu, Piktlandii i Albionu oraz na południe, w głąb Wenlandii. Podczas swej długiej, niebezpiecznej i barbarzyńskiej drogi do władzy, będziesz mógł liczyć na pomoc bogów, lecz w zamian żądać będą oni wykonania zadań, które niejednokrotnie przerosną Twoje siły i zagrożą Twoim planom.





Będziesz miał bohaterów, dobrze wyszkolonych i silnych, gotowych na śmierć dla dobra Twych spraw, dumnych, iż po śmierci znajdą się jako Wybrani (przez Walkirie służebnice Odyna) w raju wojowników Walhalli.

GRAMY

Po efektownym intrze, komputer wyświetli tabele z następującymi ikonami:

START NEW – rozpoczęcie nowej gry.

LOAD OLD – odczyt uprzednio zapisanej gry.

NETWORK/MODEM – opcja umożliwiająca połączenie się przez modem i sieć.

VIEV INTRO – powrót do intra.

EXIT TO DOS – bez komentarza.

Gdy rozpoczniesz nową grę, przejdziesz do wyboru rasy, której będziesz przewodził, oraz do ustawienia poziomu trudności każdej z nich, od najsłabszego NOVICE do najtrudniejszego EXPERT. Na samym dole znajdują się ikony, służące do wykreowania nowego świata, w którym będziesz grał.

Po ustawieniu wszystkich parametrów, przejdziesz do wyboru boga, który zleci Ci zadanie (na razie będzie tylko dwóch bogów do wyboru, ale wraz z wykonywanymi pozytywnie zadaniami będzie ich stopniowo przybywało). Informacja o Twoim zadaniu, wraz z imieniem boga, znajduje się na dole. Po wybraniu, naciśnij klawisz SELECT – przejdziesz teraz do głównego ekranu gry.

Pod największym ekranem gry znajduje się osiem prostokątów, w których przedstawione są rodzaje wojsk w poszczególnych grupach. Grupa może zawierać do 8 żołnierzy.

Po prawej stronie głównego ekranu znajduje się mapa świata (w pomniejszeniu), bieżący rok (year), stan Twojej gotówki (wealth). Pod spodem okienko, kończące turę (w przypadku wyczerpania wszystkich jednostek ruchu wszystkich Twoich oddziałów) oraz klawisze ruchu:

WAIT – wybierz następnego żołnierza lub grupę żołnierzy.

DONE – wybór następnego żołnierza lub grupy rezygnując z aktualnej.

GO – służy do przemieszczania jednostki.

GROUP – łączenie żołnierzy w jedną grupę (jedna grupa może mieć maksymalnie 8 żołnierzy).

Pod klawiszami ruchów znajdują się okna, służące do ruchów łodzi. Największe z nich informuje nas, czy podświetlona w danym momencie grupa posiada łódź. Jeśli tak, to w oknie będzie przedstawiona sylwetka ludzi, jeśli nie, to będzie tam napis NO SHIP (jeśli będziesz chciał, aby łódź została w miejscu, w którym znajduje się cała grupa, wciśnij klawisz znajdujący się w lewym górnym rogu).

Obok znajdują się dwa okna. Pierwsze z nich służy do wydania polecenia żołnierzom, aby zostawili łódź przy brzegu, gdy schodzą na ląd (ikonę przełączyć tak, aby przedstawiała żołnierzy schodzących na ląd)), drugie zaś, aby zabrali ją ze sobą (ikonę przełączyć tak, aby przedstawiała ludzi niosących łódź).

Pod spodem znajduje się ikona, którą można ustawić sposób poruszania się łodzi – czy łódź ma się poruszać wzdłuż linii brzegowej, czy nie.

Nad głównym ekranem znajduje się listwa z następującymi opcjami:

- OPTION:
  - NEW – rozpoczęcie nowej gry.
  - SAVE, SAVE AS – zapisanie gry.
  - AUTOSAVE – automatyczne zapisywanie gry (po wybraniu tej opcji komputer będzie zapisywał grę po zakończeniu każdej tury).
  - ABOUT – informacja o grze.
  - EXIT – wyjście z gry.
- OPTIONS:
  - SOUND – regulacja głośności efektów dźwiękowych.
  - MUSIC – regulacja głośności muzyki.

HOLISTIC DESIGN INC. '95

HAMMER OF...

dystrybucja	cena det.
	
wymagania sprzętowe: min. 386, VGA/SVGA, 4 MB RAM	ocena: 9

- ANIMATION – ustawienie szybkości animacji postaci.
- TOMES:
  - CITIES – informacja o miastach, które odkryłeś. Aby zlokalizować na mapie interesujące Cię miasto, podświetl jego nazwę i naciśnij klawisz GOTO.
  - GROUPS – przegląd Twoich wojsk oraz ich lokalizacja na mapie (klawiszem SELECT).
  - MAGIC – spis Twoich czarów. Okno to jest podzielone na dwie części. Po lewej znajduje się spis wszystkich czarów, które posiadasz, natomiast po prawej jest podana informacja o interesującym Cię czarze (aby użyć danego czaru, musisz podświetlić jednostkę, w której znajduje się bohater i nacisnąć klawisz GOTO ITEM).
  - MAIL – poczta, przegląd wiadomości przesłanych do Ciebie przez innych graczy (inne rasy).
  - QUEST – dzięki tej opcji przypomnisz sobie, jakie zadanie zlecił Ci któryś z bogów.
  - WORLD – mapa świata.
- ACTIONS:
  - BUILD – budowa drogi oraz zamków (aby wybudować drogę, trzeba kliknąć tylko raz na danym terenie, natomiast aby wybudować zamek trzeba kliknąć dwa razy w tym samym miejscu. Aby rozbudować zamek, kliknij raz na zamku już postawionym).
  - COLONIZE – budowa nowej kolonii. Aby skolonizować podbite miasto musisz mieć co najmniej jednego rekruta w swoim oddziale.
  - DIPLOMACY – dyplomacja.
  - RECRUIT – rekrutacja żołnierzy oraz kupno łodzi.
  - SEND – przesyłanie wiadomości lub (i) złota do którejś z wybranych ras. Po wpisaniu wiadomości lub ilości złota, wciśnij SEND MESSAGE – by wysłać lub CANCEL – by zrezygnować.
  - SPELL – rzucanie czarów.
  - RETIRE – w przypadku, gdy grasz np.: w 3 osoby + komputer i jedna z nich zrezygnuje z dalszej gry, to możesz przekazać jej rasę w „ręce" komputera. Procesu tego nie można odwrócić (nie można zamienić komputera na gracza).
- END TURN:
  - END TURN, PBEM END TURN – koniec tury.

WALKA

Aby zaatakować jakieś miasto, należy skierować tam odpowiednią armię (nigdy nie atakuj miasta pojedynczą jednostką, bo najczęściej kończy się to tragicznie). Bitwa po-



THE GODS

kazana jest z boku, walkę możesz rozegrać sam lub przełączyć na auto. Na dole pokazane są twarze Twoich żołnierzy, w prawym górnym rogu widnieje czerwona liczba oznaczająca, ile razy może dostać dany żołnierz.

Z lewej strony znajdują się dwa klawisze – STOP (przełączenie go na AUTO oznacza automatyczny przebieg walki. W każdej chwili możesz zrezygnować z tej opcji, klikając na niej ponownie). Drugi klawisz to NEXT i służy on do przejścia do następnego żołnierza w czasie walki (opcję tę możesz użyć tylko wówczas, gdy walkę przeprowadzasz w trybie nieautomatycznym). Po prawej stronie znajduje się klawisz, służący do ustawienia szybkości przebiegu walki.

Gdy odniesiesz sukces, na ekranie pojawią się cztery opcje:

- RAID – najazd na miasto.
- PLUNDER – splądrowanie miasta.
- RAZE – wybudowanie nowej kolonii.
- SUBJUGATE – przejęcie kontroli nad miastem – jednak tylko wtedy, gdy w grupie znajduje się przynajmniej jeden rekrut, którego będziesz musiał zostawić w zdobytym mieście.

Jeśli Twoja armia będzie przegrywała, możesz się wycofać. Jednak gdy Ty zostaniesz zaatakowany, to nie będziesz miał takiej możliwości. Gdy w pobliżu znajduje się zamek, atakuj go w pierwszej kolejności, ponieważ jeśli zdobędziesz miasto i zakończysz turę, to zostaniesz zaatakowany przez armię znajdującą się w tym zamku. Wielkość armii stacjonującej w danym zamku zależy od jego wielkości (gdy wygrasz, zamek zostanie zniszczony, a Ty dostaniesz pieniądze. Suma zależy od wielkości: za SMALL CASTLE – 100, MEDIUM – 200, LARGE – 300).

JAK PODNOSIĆ PRZEDMIOTY

Często na mapie lub w mieście będą leżały migające prostokąty, pozostawione przez kogoś z bohaterów. Są to różne przedmioty oraz czary, często bardzo przydatne. Aby go podnieść musisz stanąć na skrzyni bohaterem, wcisnąć prawy klawisz myszy na bohaterze.

Pojawi się okno z wizerunkiem bohatera. Na dole znajduje się klawisz z napisem PICK UP, po naciśnięciu którego bohater podniesie przedmiot. Niepotrzebny przedmiot możesz odrzucić za pomocą klawisza DROUP (każdy bohater może nieść kilka przedmiotów). Aby wyjść z tej opcji, naciśnij klawisz DONE.

Jeżeli bohater ma jakiś przedmiot, to w lewym górnym rogu jego wizerunku znajdować się będzie czerwona gwiazdka.





... „HAMMER OF THE GODS" to genialna gra strategiczna, będąca pomieszaniem „Cywilizacji" i „Warlorda" ...



WSKAZÓWKI

1. Staraj się jak najszybciej wykonać zlecenia bogów. Gdy wykonasz zlecenie, komputer poinformuje Cię o tym oraz o otrzymanej nagrodzie (czary, nowe wojsko, bohatera).
2. Buduj między swoimi miastami drogi, dzięki którym będziesz się szybciej poruszał.
3. Jeśli zapomnisz, jakie dostałeś zlecenie, użyj opcji QUEST (w opcji TOMES).
4. Na początku gry wyślij każdą jednostkę w inną stronę, aby odkryć jak największy obszar mapy.
5. Buduj obok swoich miast zamki.
6. Nie formuj armii składającej się z samych łuczników.

PODSUMOWANIE

„HAMMER OF THE GODS" to gra, w której oprócz wspaniałej oprawy graficznej SVGA, na wielkie uznanie zasługuje dźwięk. Oprócz świetnej muzyki „HAMMER..." ma doskonałe efekty dźwiękowe, które stawiają dźwięk tej gry na bardzo wysokim poziomie. Na uwagę zasługuje też fantastyczne intro gry, które, pomimo swej prostoty oraz grafiki w trybie VGA, jest po prostu niesamowite.

Ogólnie „HAMMER OF THE GODS" jest bardzo dobrą grą dla tych wszystkich, którzy gustują w grach strategicznych. Świetna grafika, dźwięk i przebieg akcji powinny zafascynować wielbiciela tego typu gier. „HAMMER OF THE GODS" polecam wszystkim strategom, ale myślę, że nie tylko ich wciągnie swą (moim zdaniem) doskonałością. Rzeczą gustu jest ocena tej gry, ale według mnie jest to jedna z najlepszych strategii, jakie do tej pory wydano.



Rychłego „dojścia" do Najwyższego w boskiej hierarchii życzą:

■ Archie Key
■ Marcin Jaśkaczek

S A B R
T E A







„Sabre Team” jest niestety już [illegible], ale [illegible] przynosi [illegible] godną uwagi ofertę firmy Krisalis (jest to bodajże jedyny [illegible] produkt tego wydawnictwa od czasu „John Barnes Football”, [illegible] z „Manchester United Premier League Champions”, co [illegible] u [illegible]).

W tym programie, jak łatwo się domyślić, gracz wciela się w rolę dowódcy grupy amerykańskich komandosów, wypełniających [illegible] i bardzo niebezpieczne misje, o [illegible] znaczeniu dla świata [illegible] pokoju. Grupą więc można się [illegible] po tej grze. Jeden [illegible] oka na ekran gry daje nam odpowiedź. Grafika [illegible] gry [illegible] zaczerpnięte lub przeniesione z gier typu role playing. Świadczy o tym chociażby podział wszystkich ruchów na tury, określenie wszystkich działań poprzez zużywany na nie czas, indywidualne charakterystyki występujących postaci i ich wyposażenia, dobieranie tzw. „drużyny” itp. W wielu punktach „Sabre Team” przypomina „UFO — Enemy Unknown”, chociaż jest od niego o wiele prostsze (technicznie, a [illegible] pod względem trudności rozgrywki).



Przed przystąpieniem do walki gracz musi wybrać swoją grupę [illegible] (4 komandosów) i wyposażyć ją. Do wyboru są różnego rodzaju karabiny i strzelby (w instrukcji dołączonej do gry podane są charakterystyki tej [illegible] i [illegible] magazynu, [illegible] w [illegible] wyżej wyborze), granaty [illegible] i [illegible], kamizelki kuloodporne i maski przeciwgazowe. Wybór odpowiedniego wyposażenia zależy od założeń i [illegible] (o tym później). Szczególnie należy uważać przy wyborze broni, aby [illegible] ją w odpowiednią ilość amunicji (nie tylko odpowiedni kaliber, ale też typ [illegible], gdyż np. magazynek na 31 pocisków kalibru 5.56 nie może być zastąpiony przez magazynek na 30 naboi kalibru 5.56).

Misji w całej grze jest [illegible]: odbicie czterech żołnierzy w ambasadzie w Londynie, uwolnienie jeńców z obozu wojskowego w południowo-wschodniej [illegible], zniszczenie czterech maszyn [illegible] pociskami nuklearnymi, zabicie porywaczy na statku pasażerskim i [illegible] (czyli [illegible] czterech [illegible] pociskami [illegible]). Do złudzenia przypominają one [illegible] z „UFO”.

Na początek ustawia się swoją drużynę na [illegible] lądowania (oznaczonym X). Zaraz po wylądowaniu wszystkich żołnierzy [illegible] się [illegible]. Później można już rozpocząć akcję, najlepiej od zapoznania się z najbliższym terenem. Do tego służy podręczna mapa, ale posługiwanie się nią zajmuje [illegible] dużo czasu [illegible] o jedno pole w [illegible] kierunku zajmuje jedną jednostkę czasu, podczas gdy [illegible] na postać na ich w [illegible]. Poruszanie się i wydawanie szczegółowych poleceń jest [illegible] i proste, więc nie ma [illegible] rozwodzić się nad tą sprawą (nawet przy minimalnych [illegible] można szybko [illegible] się w całym menu). Jedyną [illegible] jest [illegible] kierunków (prawy, lewy [illegible]). [illegible] się [illegible] i ruchów postaci, lecz poza tym może się zdarzyć, że jeden z [illegible] zmieni barwę (ma to [illegible] kierunków). Jeżeli któryś z kierunków zmieni barwę na czerwoną, oznacza to, że dana postać [illegible] na tym kierunku, a kolor niebieski, że [illegible]. Jest to [illegible] w [illegible]





dynkach, gdzie nie ma potrzeby wyglądania za róg, aby zobaczyć przeciwnika, lecz można poczekać, aż wykona on jakiś ruch i da tym znać o swoim przybyciu. System sterowania komandosami ma jednak jeden słaby punkt – żołnierze nie wykonują automatycznie zwrotu w kierunku, w którym gracz wskazuje cel, lecz trzeba ich dokładnie ustawić. Poza tym obowiązuje zasada bardzo podobna do „UFO” – jeżeli gracz nie wykorzysta do końca jednostek czasu którejś z postaci, to w momencie zagrożenia postać ta automatycznie wykona jakieś posunięcie lub użytkownik będzie mógł wykonać jakieś działanie. Tak więc opłaca się zostawić przynajmniej jednego komandosa z jednostkami czasu w zapasie, na wypadek nieprzewidzianego posunięcia przeciwnika.

Jak już wcześniej wspominałem, bardzo dużo zależy od odpowiedniego wyposażenia żołnierzy (czyli adekwatnego do celów misji i terenu działania). Różnice podam na przykładzie dwóch pierwszych misji, czyli ratowania zakładników z budynku ambasady i z obozu jenieckiego w dżungli. W pierwszym przypadku mamy do czynienia z terrorystami w zasadzie spodziewającymi się ataku komandosów (są zamknięci w budynku otoczonym zapewne przez policję lub wojsko), dlatego też najbardziej przydatna będzie broń o dużej sile ognia i szybkostrzelności oraz możliwie pojemnym magazynku. Warunki te spełniają np. MP5SD, MP5A3, MP5K i L7A2.

Spośród tego zestawu ja osobiście wybrałbym MP5A3 lub MP5K, a to z bardzo prostej przyczyny – są lekkie (2,5 i 2 kg) i niezbyt duże (68 cm i 32,5 cm). Ma to znaczenie ze względu na pozostałe wyposażenie komandosów – kamizelkę kuloodporną, granaty i maskę p.gaz. Są one w tej misji po prostu niezbędne. Kamizelka kuloodporna ma chronić, gdy okaże się, że punkty czasu skończyły nam się równocześnie z zauważeniem przeciwnika i są niewielkie szanse, że nas nie zauważył. Oczywiście kamizelka jako taka osłabia jedynie działanie broni, ale nie niweluje go. Natomiast granaty i maska są nierozłączne, gdyż rzucenie na stronę przeciwnika granatu dymnego da nam osłonę i nieco czasu, a maska gwarantuje, że komandosi nie zostaną poszkodowani przez gaz (atakuje on nasze drogi oddechowe, czyli wywołuje kaszel, łzawienie itp.). Drugi rodzaj granatów (czyli ogłuszająco-oślepiających) działa nieco prościej – przy wybuchu wytwarzane jest silne światło i głośny huk, który na pewien czas oślepia umysły przeciwników. Oczywiście podany wyżej dobór uzbrojenia jest tylko sugestią. Równie dobre może być wyposażenie żołnierzy w karabiny L7A2 – duże (1,2 m) i ciężkie (prawie 11 kg), ale za to skuteczne na odległość 7 pól (czyli zabija jednym celnym strzałem z takiej odległości) i jest zasilany z pasa z amunicją. Natomiast w drugim rozpatrywanym przypadku mamy do czynienia z dżunglą dającą osłonę (w budynku są tylko puste przestrzenie korytarzy i pokoje z małą ilością mebli dających ewentualną osłonę), chociaż wiadomo, że spora ilość wartowników (kilkunastu) nie spodziewających się jednak, że ataku [illegible] wykonujących swoje normalne zadania oraz grupa wezwana przez zdrajcę posiłków.

Tak więc na pewno zależy nam na jak najdłuższym utrzymaniu akcji w tajemnicy. Oznacza to, że przydatne będą przede wszystkim bronie ciche i celne oraz dużo cierpliwości i uwagi. Zgodnie z tabelką, jedynie Accuracy International PM (jednostrzałowy, przeładowywany ręcznie z magazynkiem na 10 nabojów) spełnia te założenia. Poza nimi przydałoby się kilka karabinów maszynowych w momencie, gdy „sprawa się rypnie” i wartownicy wezwą posiłki. Wtedy ciche strzelanie nie ma większego znaczenia i potrzebna będzie raczej M16 lub L7A2 o dużym zasięgu. Jak z tego wynika, najlepiej jest dać każdemu żołnierzowi dwa rodzaje broni (cichą i o dużej sile ognia) lub też część oddziału wyposażyć w jeden typ, a część w drugi. Granaty nie mają praktycznie żadnego zastosowania, gdyż ogłuszanie wartowników na niewiele przeważy wobec ich liczby, a gaz już [illegible]. W związku z tym zbędna jest maska przeciwgazowa (jeżeli nie używa się gazu), a kamizelka jest tylko zbędnym obciążeniem (chociaż jeżeli ktoś się uprze, to może ją zabrać). Tak można określić ogólne założenia przy doborze wyposażenia dla komandosów w dwóch pierwszych misjach.

Na tym w zasadzie można już zakończyć skrócony opis gry. Jest to dobrze wykonana gra z gatunku strategicznych. W wielu przypadkach porównywałem ją do „UFO”, chociaż „Sabre Team” wyszła wcześniej, ale wydaje mi się, że jest to już standard wśród gier tego typu i „Sabre Team” jest po prostu mniej znane. Trzeba tutaj wspomnieć także o wersji na CD32. Nie różni się ona zbytnio od dyskowej – tylko, że sterowanie odbywa się poprzez joypada (zrozumiałe), nie ma zabezpieczenia antypirackiego, tekst misji w kilku wersjach językowych jest czytany przez lektora, a zamiast [illegible] gracz dostaje kody. Do czego [illegible] jest instrukcja obsługi od polskiego wydawcy (mnóstwo pełne chaosu i słów dosłownego tłumaczenia z angielskiego oraz mapy ambasady (problem w tym, że nie wiadomo jakiej, na pewno nie tej z pierwszej misji). Poza tym nie można mieć większych zastrzeżeń do wydawcy. Oczywiście sam program też ma swoje wady, m.in. [illegible] scrollowania ekranu [illegible] przestało mi nawet [illegible] w instrukcji, gdzie się przewija ekran, trzeba przytrzymać prawy przycisk myszy. W [illegible] o takich [illegible] jest kompletnie pozbawiony.

■ [illegible]

Kody na:

CD32

2. IF8C15D8
3. 7UAAE3EE
4. 0DDFFC3A
5. D1A42BB7

KRISALIS '94

SABRE TEAM

dystrybucja	cena det.
MIRAGE tel. (0-2) 671-77-77	47.58,-

wymagania sprzętowe	ocena
AMIGA 1MB (AGA), CD32 ATARI ST PC: min. 386 SX, VGA, 2 MB RAM, SB	7

Gry Komputerowe Klasyka

KING'
QUEST

Heir Today, Gone

1. Przygodę zaczynasz na plaży Wyspy Korony (Isle of The Crown). Podnieś z ziemi pierścień. Przesuń deskę i z pudełka pod nią, wyjmij monetę.

2. Idź do zamku. Porozmawiaj ■ strażnikami, pokaż pierścień. Po rozmowie z Wezyrem udaj się do miasteczka.

3. Wejdź do antykwariatu (Ali's Books). Weź książkę ze stolika przy drzwiach. Porozmawiaj z antykwariuszem, dowiedz się o książkę leżącą na ladzie (ikona rączki). Przejżyj tomy z prawego regału. Podnieś kartkę, która upadnie.

4. Idź do drugiego sklepu (Pawn Shop). Porozmawiaj z właścicielem, wymień monetę na mechanicznego słowika.

5. Pójdź do starej przystani. Zapukaj do drzwi statku i pogadaj z przewoźnikiem.

6. Gdy zaprosi Cię do środka, dowiedz się od niego co nieco o Wyspach i zabierz ze stołu króliczą łapkę.

7. Wróć do Pawn Shop i ponownie wypytaj właściciela. Z kubka na ladzie weź trochę mięty, a w zamian ■ pierścień kup magiczną mapę.

8. Idź na rozstaje dróg. Gdy przyleci słowik, uruchom mechanicznego ptaszka.

9. Ze śmietnika spod sklepu wyjmij niewidzialny atrament. Idź na plażę i użyj tam mapy by dostać się na W. Św. Góry (Isle of Sacret Mountain).

10. Podnieś kwiat i pióro. Przenieś się ■ W. Cudu (Isle of Wonder).

11. Porozmawiaj z Ostrygą, poczytaj mu książkę. Kiedy uśnie, wyjmij mu z paszczy perłę.

12. Drogę w głąb wyspy zastąpi Ci pięciu strażników. Oszukaj ich: pierwszemu pokaż kwiat, drugiemu słowika, trzeciemu daj mięty, czwartemu króliczą łapkę, ■ przy ostatnim oblej się atramentem. Później wyłów z wody wstęgę papieru.

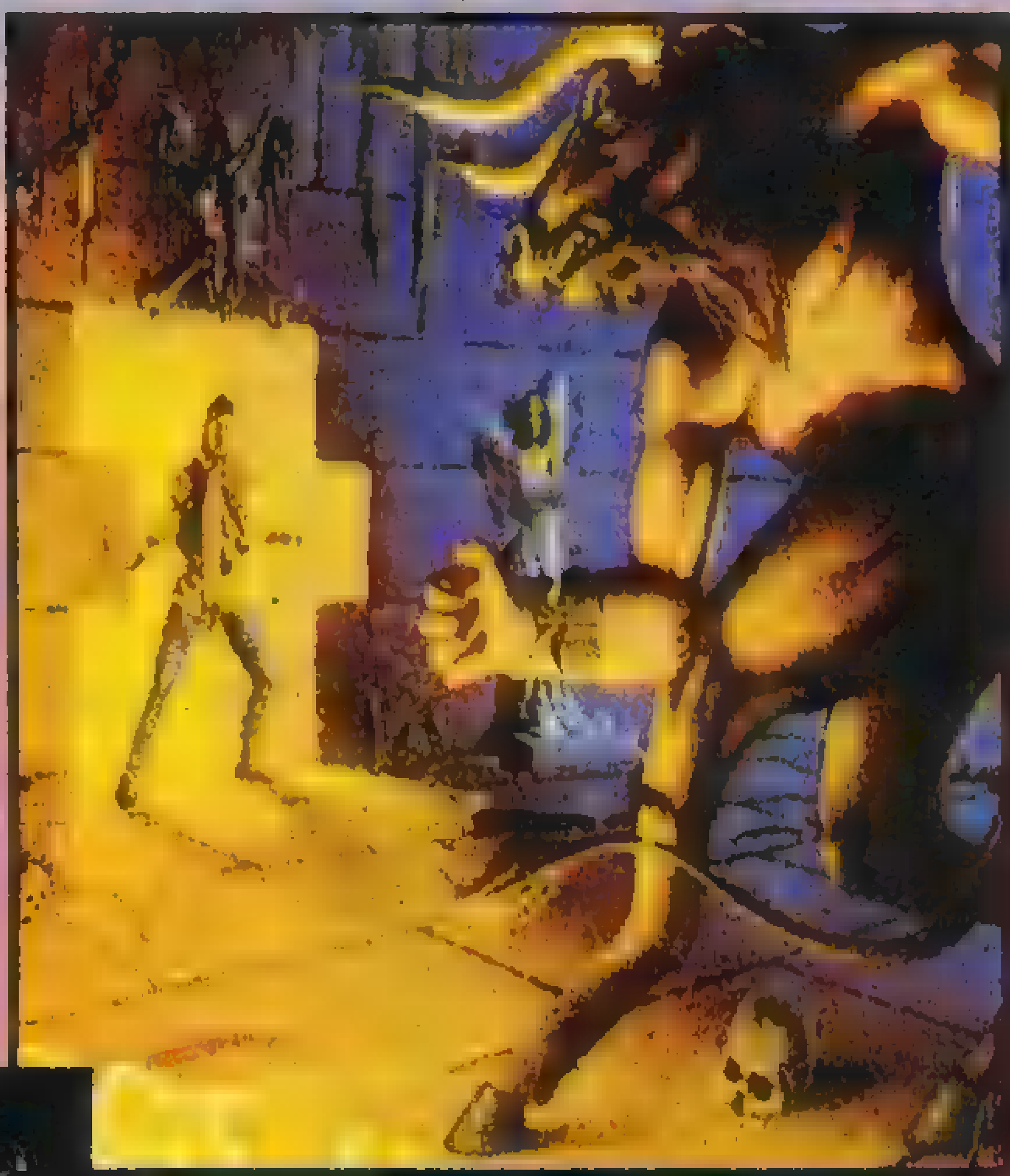
13. Skieruj się w prawo i spójrz na pajęczynę na krzaku. Pociągnij za zwisającą nitkę pajęczyny i zabierz strzęp papieru.

14. Porozmawiaj z Molem Książkowym mieszkającym ■ środkowym stosie książek.

'S VI

Tomorrow

COMIX SOLUTION

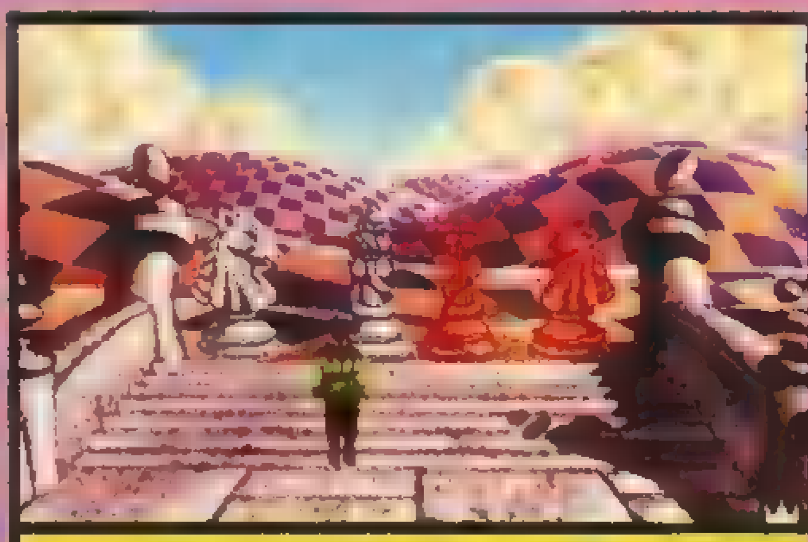




15. W głębi wyspy natkniesz się na bagnisko. Zabierz stąd butelkę Mlecznej Trawy.



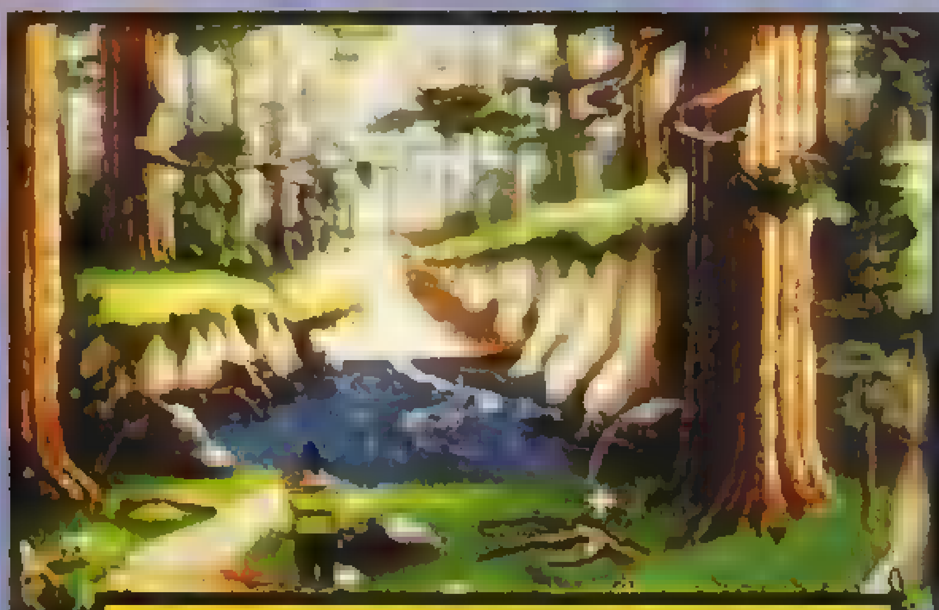
16. Dalej położony jest dziwaczny ogród. Zerwij tu zgniłego pomidora i Lodową Kapustę.



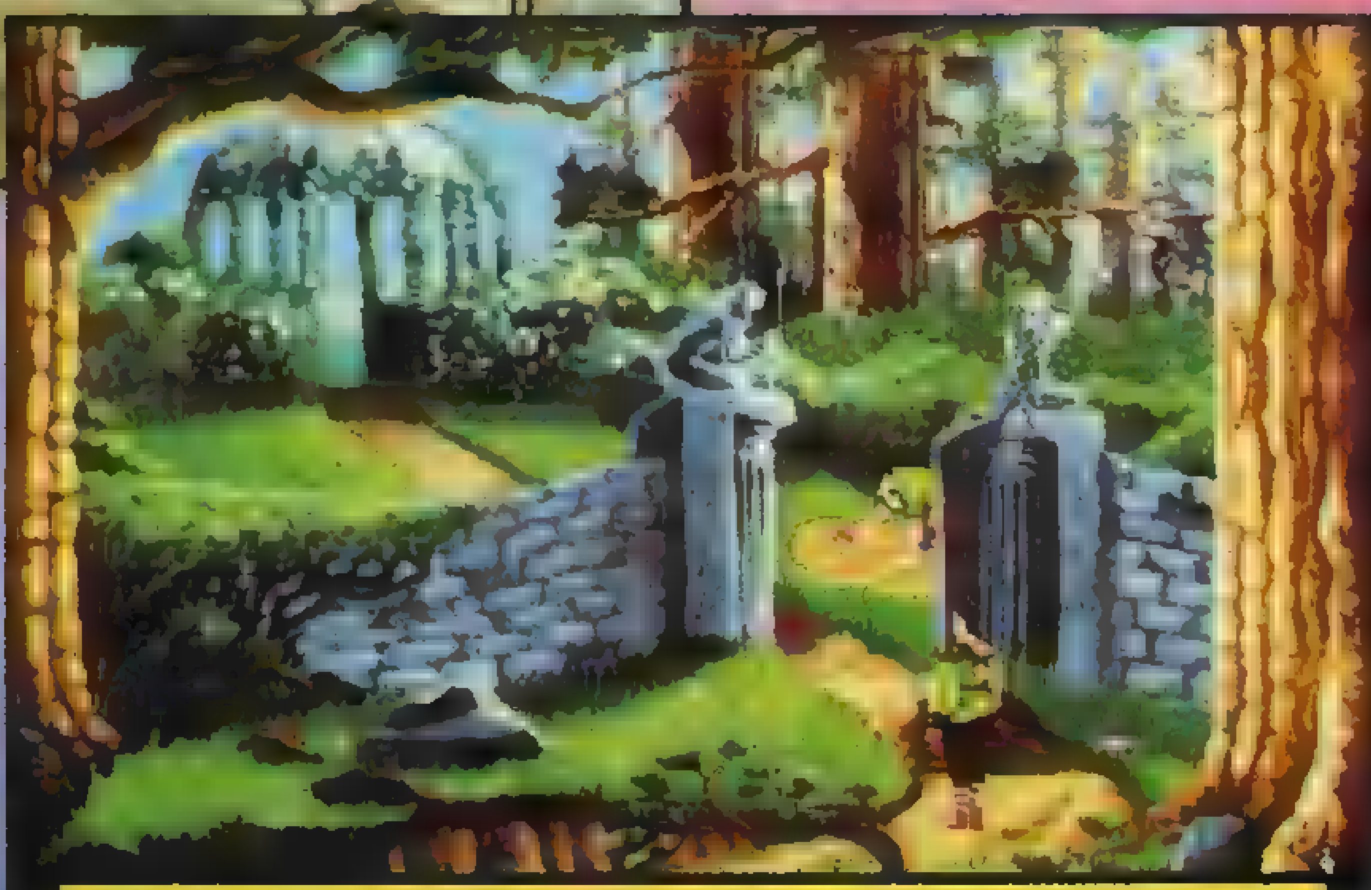
17. Za ogrodową bramą leży Kraina Szachów. Podnieś szarfę upuszczoną przez Czerwoną Królową. Przenieś się na W. Bestii (Isle of Beast).



18. Porozmawiaj ze stworkiem wiszącym na gałęzi i podaj mu wstęgę papieru.



19. Do wrzącego jeziorka wrzuć kapustę. Zabierz z drzewa lampę.



20. Dalej ścieżka prowadzi do zaczarowanej bramy. Na razie zabierz stąd tylko cegłę.



21. Wróć na W. Cudu. Oddaj Molowi Książkowemu stworka [redacted] gałęzi.



22. Przenieś się na W. Korony. W lombardzie wymień słowika [redacted] flet, [redacted] za perłę odzyskasz pierścień.

23. Zajrzyj do antykwariatu. Zagadaj do Jolla siedzącego na krześle, pokaż mu pierścień. Później wymień u właściciela książkę od Mola na Księgę Czarów.





24. Za pośrednictwem żywego słowika przekaż Kassimie pierścień i kartkę z książki. Z podarowanej Ci wstążki wyjmij jej włos.



24a. Na W. Cudu, z krzesła w ogrodzie weź kubek i popatrz przez Dziurawca (czarna plama na murze). Zagraj na flecie kwiatom i schwytaj to „dziurawe" stworzonko. Butelkę mleka daj roślince z buzią niemowlaka, złap do lampy jej łzy.





24b. W Pawn Shop wymień flet na lampę z krzesiwem. Zobacz przygotowania do ślubu przed pałacem.

25. Teleportuj się na W. Św. Góry. Wejdź po kamiennym stopniach na [redacted] szczyt, rozwiązując po drodze pięć wykutych [redacted] kamieniu łamigłówek: [redacted] pierwszej zaznacz słowo RISE; w drugiej słowo SOAR; w trzeciej przyciśnij kamienie 4, 1, 2; w czwartej wybierz runy: azure, caterpillar, tranquility, air; w piątej [redacted] słowo ASCEND.

26. Na szczycie przeczekaj staruchę i wejdź do jaskini. Użyj lampy i przejdź do drugiej części groty. Zerwij listek mięty. Wyjdź. Przed bramą zostaniesz pojmany i postawiony przed oblicze Władców Przestworzy. Wyznaczą Ci oni pewne zadanie...

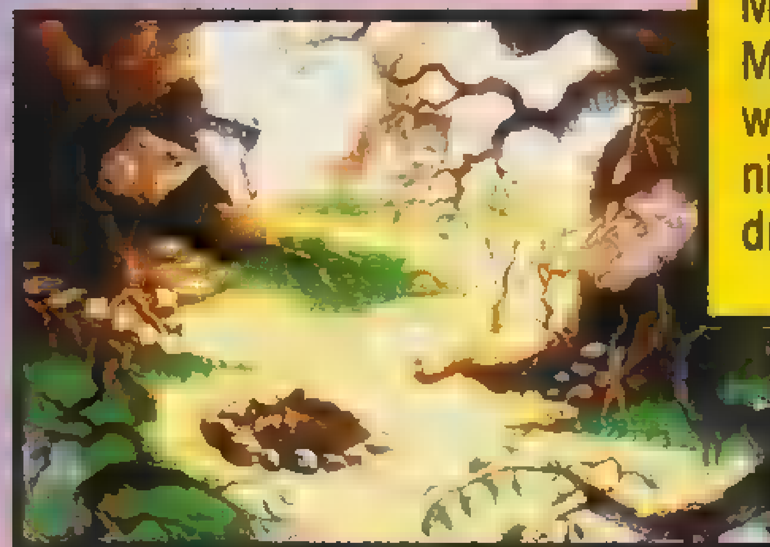


27. W lochach idź: pn, pn, w, w, pn (weź czaszkę), pd, z, z, pn, z (na kaflach stawaj: pn, pd-z, pd-z, pn, pn, pn-z, pd-z, pd), pn (weź tarczę), pn, pn, pn, z, z (weź monety), w, w, pd, w (wrzuć cegłę w maszynę), w, w, pn, w (użyj krzesiwa), z, z, z, z, pd, pd, w (przyłóż Dziurawca do wschodniej ściany), z, z, z, pd, pd, w, pd, w, w, pn, w, pn, pn (odsuń kotarę i poszukaj dźwigni), wejdź do sekretnej komnaty.



28. Stań tak, by mieć za sobą ogień, a gdy Minotaur będzie Ci groził, pokaż mu czerwoną szarfę Królowej.

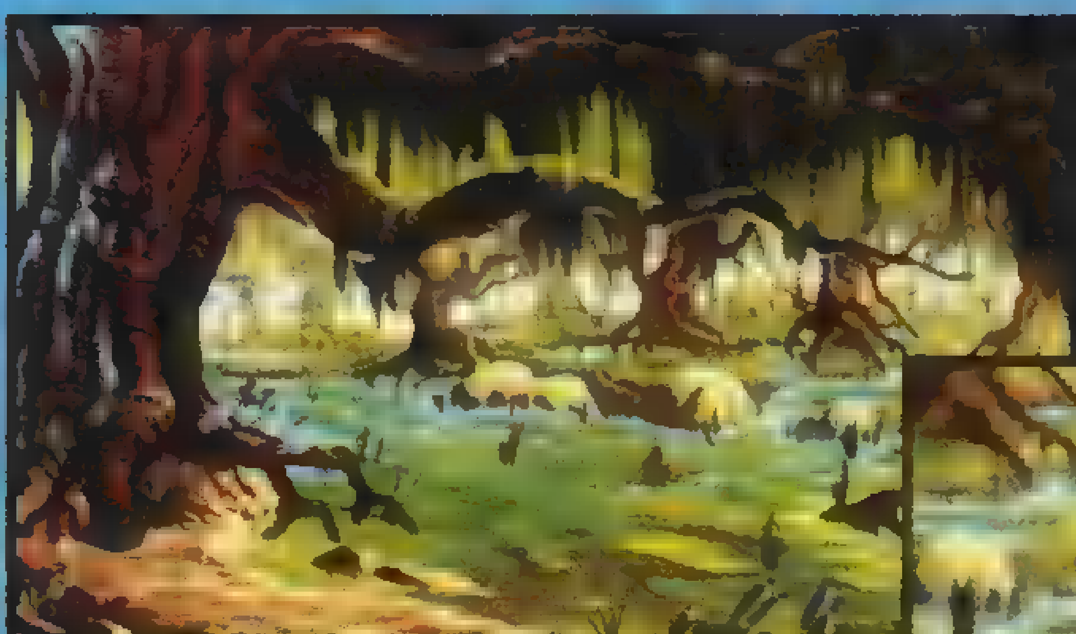




30. (30a) Przenieś się na W. Mgieł (Isle of Mists). Z wioski weź węgiel z ogniska i kosę z drzewa.

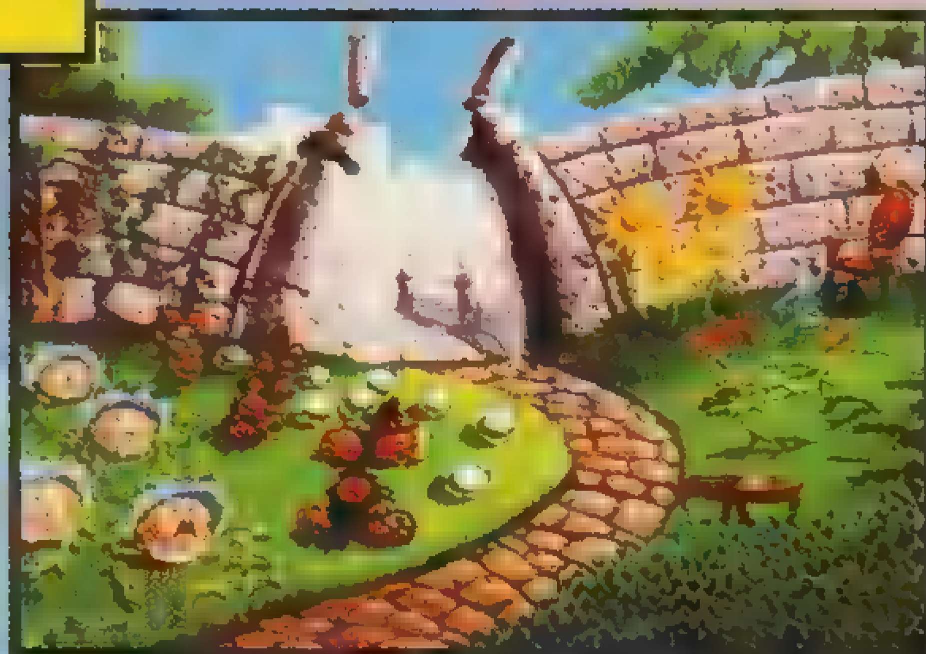


29. Dzięki uprzejmości Lorda Azure złożysz wizytę Wyroczni.





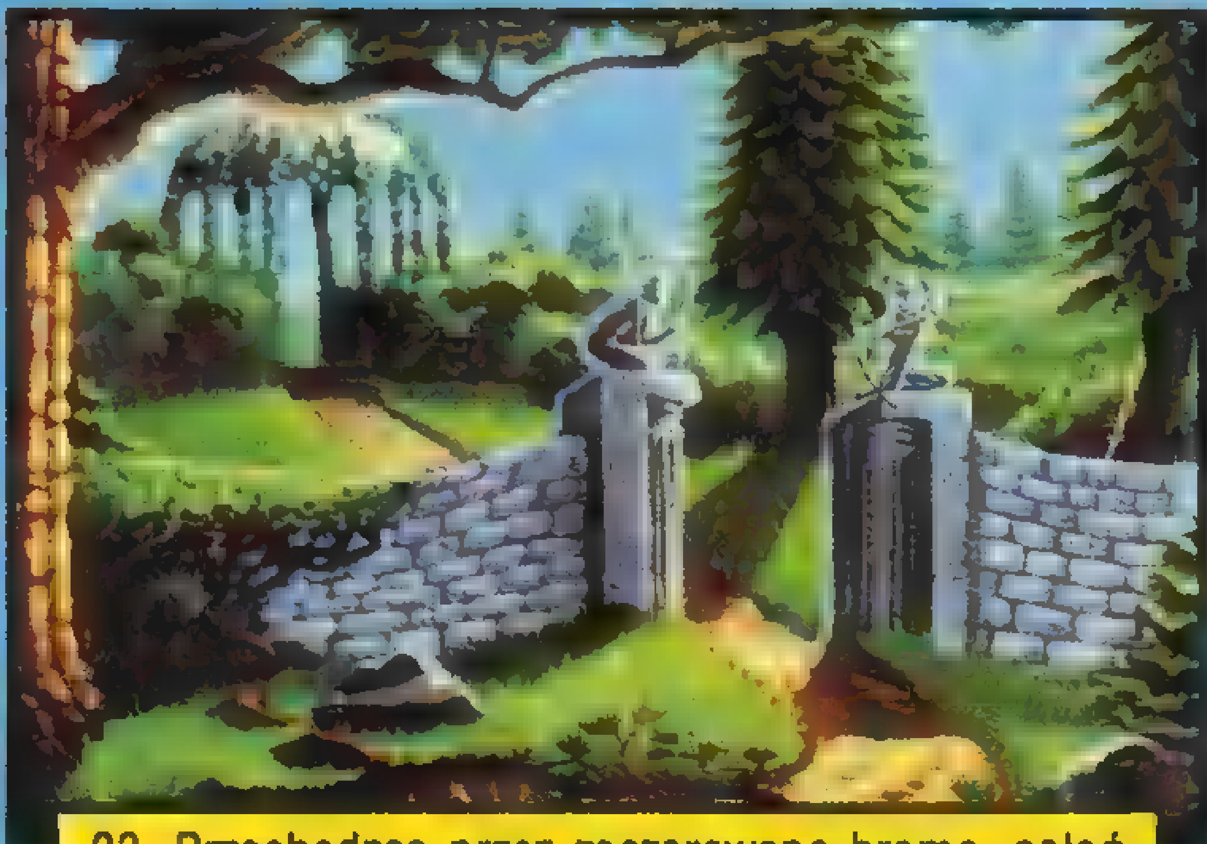
31a. Udaj się na bagna na W. Cudu. Spróbuj nabrać mułu do kubka. Gdy Sęk z Kijem zaczną się kłócić, podaj Sękowi zgniły pomidor. Na koniec nabierz do kubka mułu (z tego co spadło na Sęk).



31b. W ogrodzie stoliczka zabierz napój Drink Me.



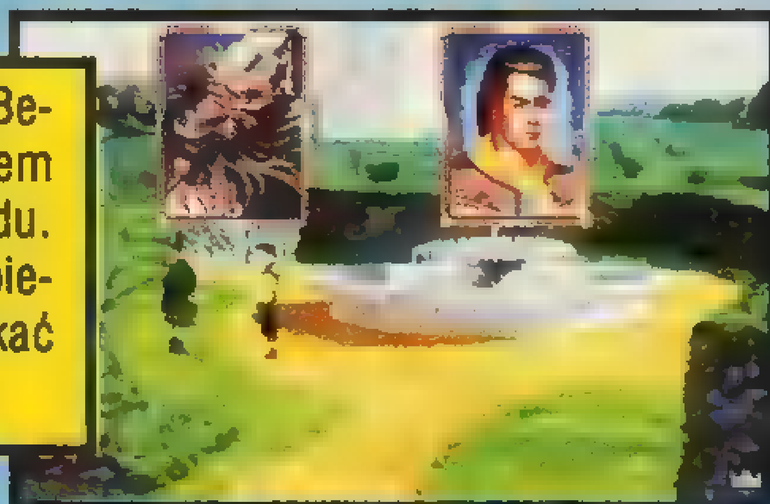
32. W Krainie Szachów, daj Białej Królowej kawałek węgla. Przenieś się na W. Bestii.



33. Przechodząc przez zaczarowaną bramę, osłoń się tarczą przed atakiem łucznika. Zerwij z krzaka białą różę, zetnij kosą krzak, który zablokuje Ci ścieżkę.

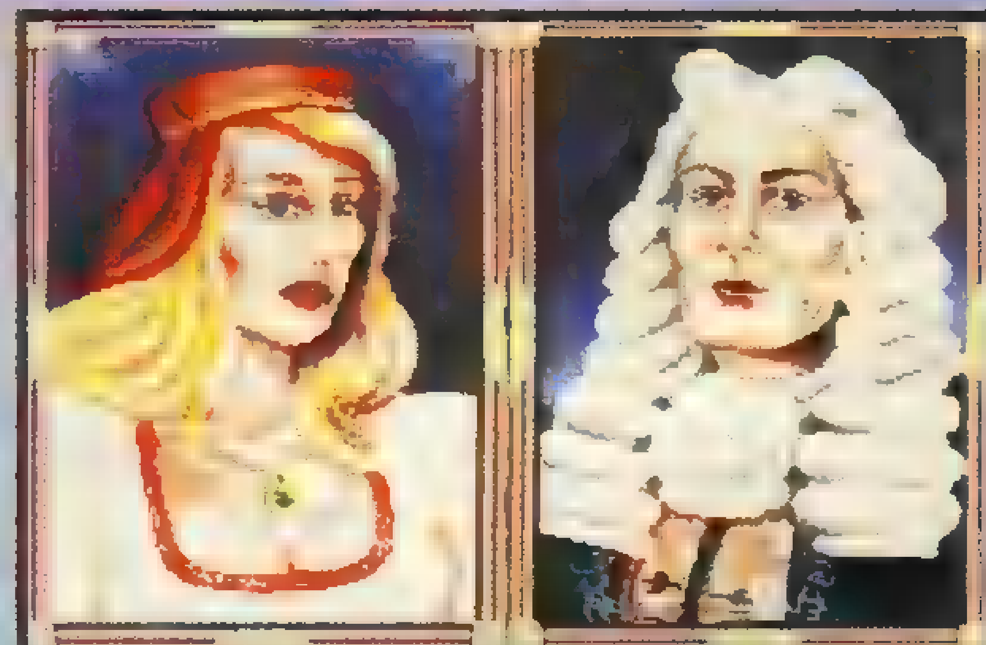


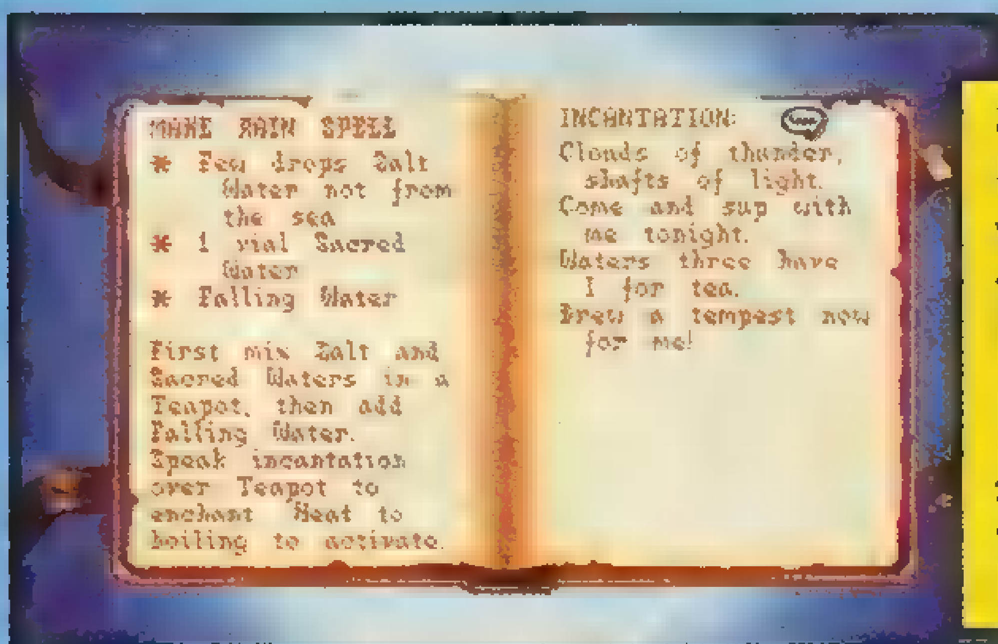
35. Na W. Korony wręcz dziewczynie pracującej w ogrodzie różę i pierścień Bestii.



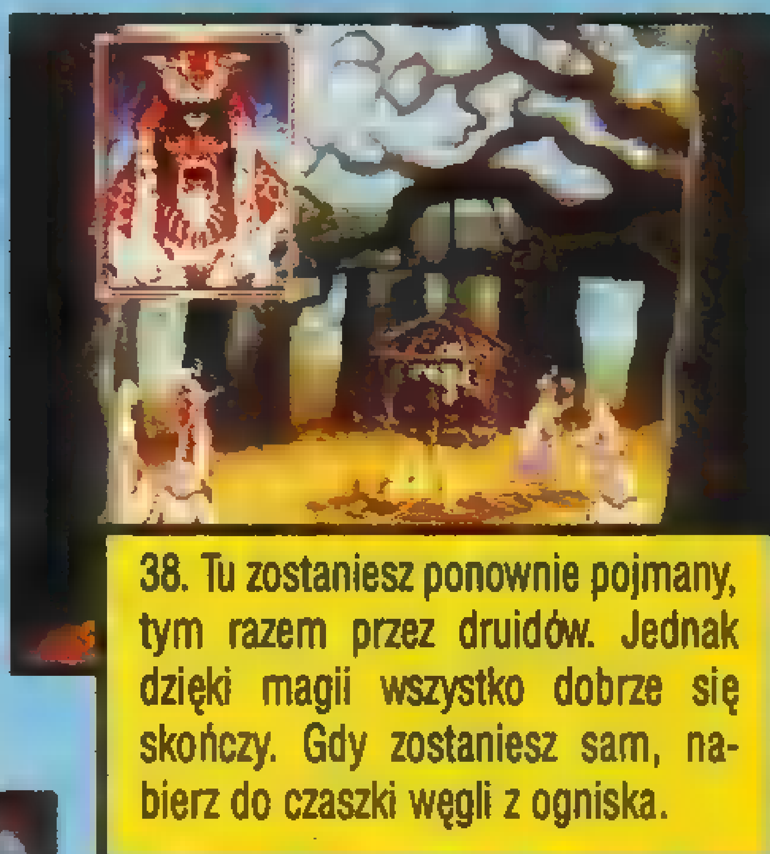
34. Porozmawiaj z Bestią – właścicielem pięknego ogrodu. Zgódź się pomóc biedakowi odzyskać ludzką postać.

36. Ostatecznie złe zaklęcie pryska i młoda para odchodzi do swego pałacu.





37. Napełnij lampę (którą znalazłeś na drzewie) święconą wodą od Wyroczni i wodą z fontanny. Ponieważ łzy zebrałeś do niej wcześniej, przy pomocy Księgi Czarów możesz już rzucić czar Make Rain Spell. Zerwij jeszcze jedną białą różę i przenieś się na W. Mgieł.

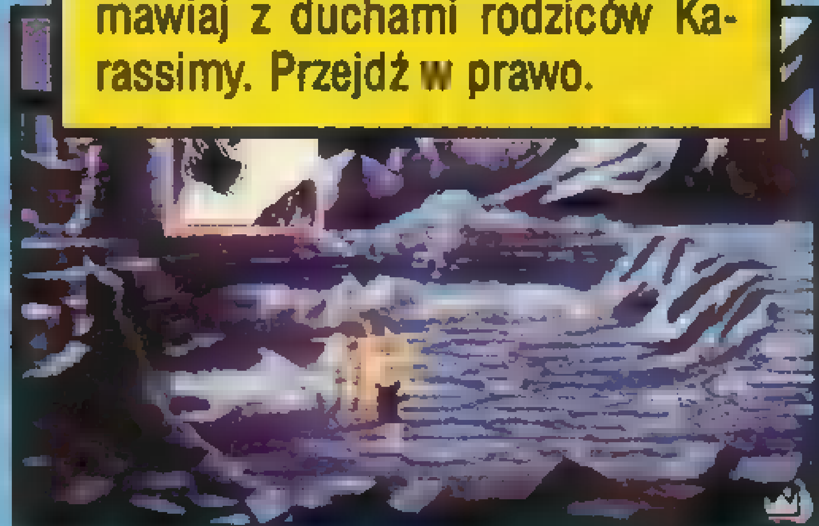


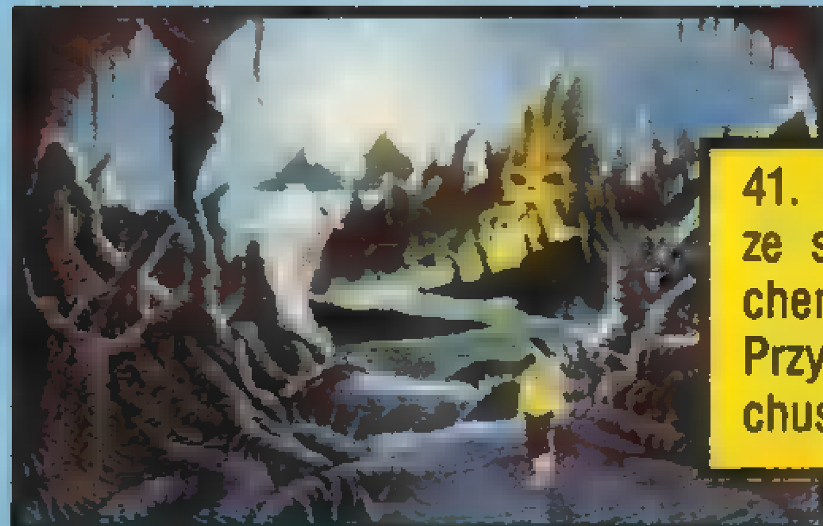
38. Tu zostaniesz ponownie pojmany, tym razem przez druidów. Jednak dzięki magii wszystko dobrze się skończy. Gdy zostaniesz sam, nabierz do czaszki węgli z ogniska.

39. Wejdź na szczyt Św. Góry. Do czaszki pełnej węgli dorzuć jeszcze zepsute jajko i włos, rzuć czar Night Spell. Wierzchowiec Nocy przeniesie Cię do Królestwa Umarłych.



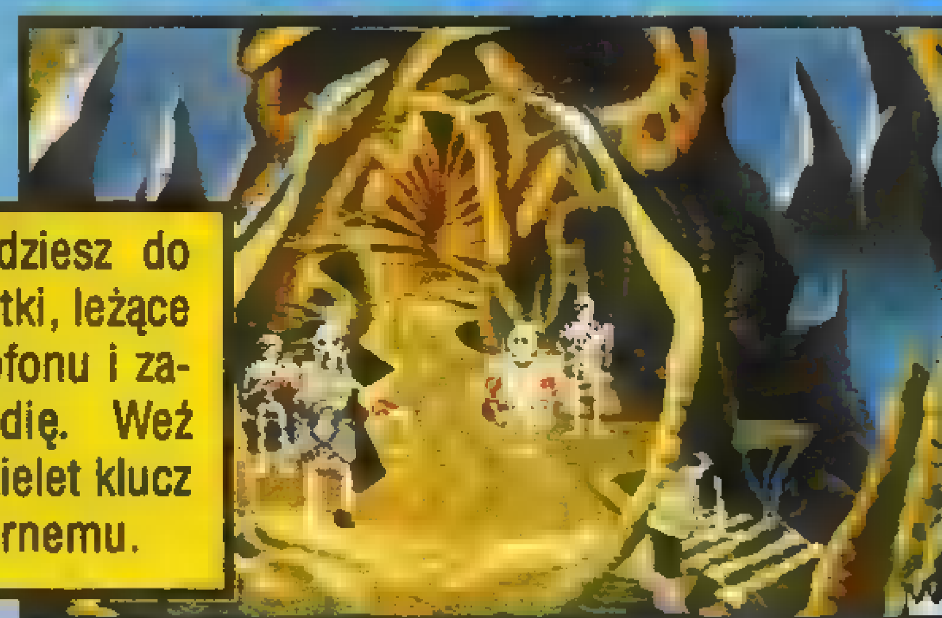
40. Uważając na zombich porozmawiaj z duchami rodziców Karassimy. Przejdź w prawo.





41. Porozmawiaj ze smutnym duchem kobiety. Przyjmij od niej chusteczkę.

42. Idąc dalej, dojdziesz do Bramy. Weź małe kostki, leżące koło upiornego ksylofonu i zagraj skoczną melodię. Weź upuszczony przez szkielet klucz i pokaż bilet Oddźwiernemu.



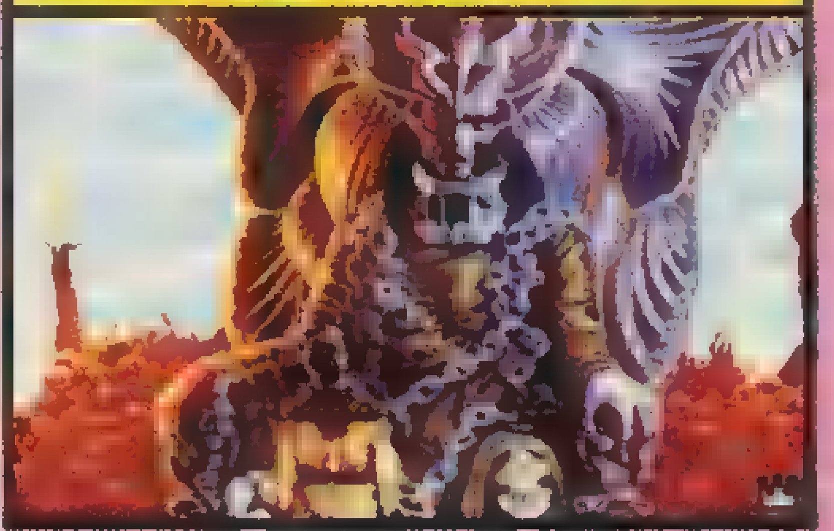

43. Przyjrzyj się rękawicy rycerza i zabierz ją.

44. Gdy staniesz nad Styksem, nabierz wody do kubka z mułem i monetami, zapłać Haronowi za przewóz na drugą stronę.




45. Staniesz przed kolejną magiczną bramą. Ostrożnie dotknij jej ręką, porozmawiaj z nią i rozwiąż zagadkę – odpowiedzią jest słowo LOVE.

46. Dotrzesz w ten sposób przed oblicze Śmierci. Porozmawiaj z Władcą, pokaż mu rękawicę i zwierciadło otrzymane od Bestii.



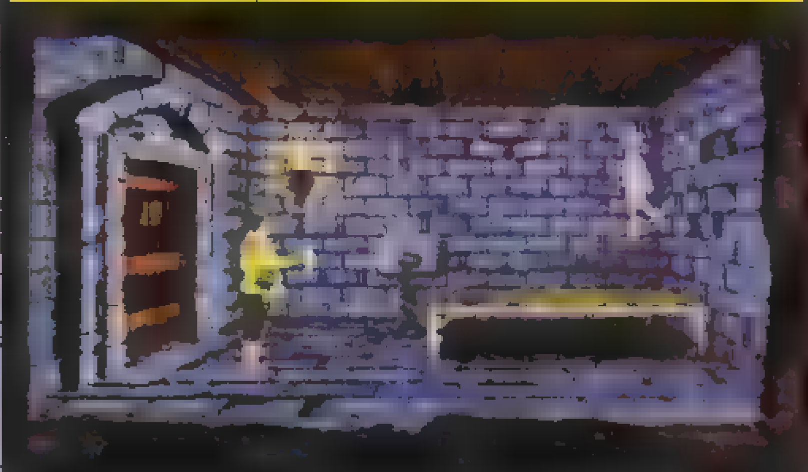

47. Wierzchowiec Nocy zabierze Ciebie wraz z rodzicami Kassimy na W. Korony.


48. Daj słowikowi białą różę. W Pawn Shop przed człowiekiem w czarnym ubraniu wypij napój Drink Me, wymień krzesiwo na pędzel.


49. U ulicznego handlarza wymień lampę znalezioną na na drzewie, na lampę podobną do lampy Dżina.


50. Podejdź do bocznej ściany pałacu. Piórem wymieszaj zawartość kubka, a pędzlem namaluj na murze drzwi. Rzuć czar Magic Paint Spell.

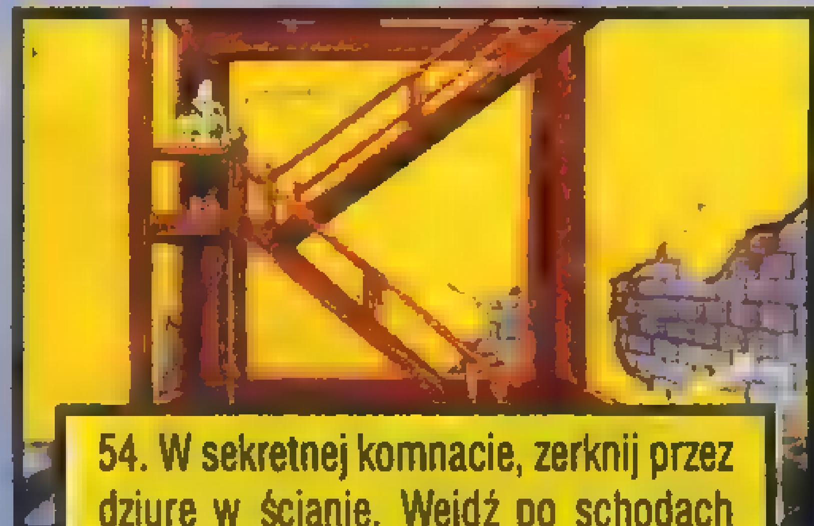
51. W środku wejdź w środkowe drzwi naprzeciw wejścia. Daj chusteczkę duszkowi. Wyjdź z celi, idź na prawo i wejdź w drzwi w przeciwległej ścianie.



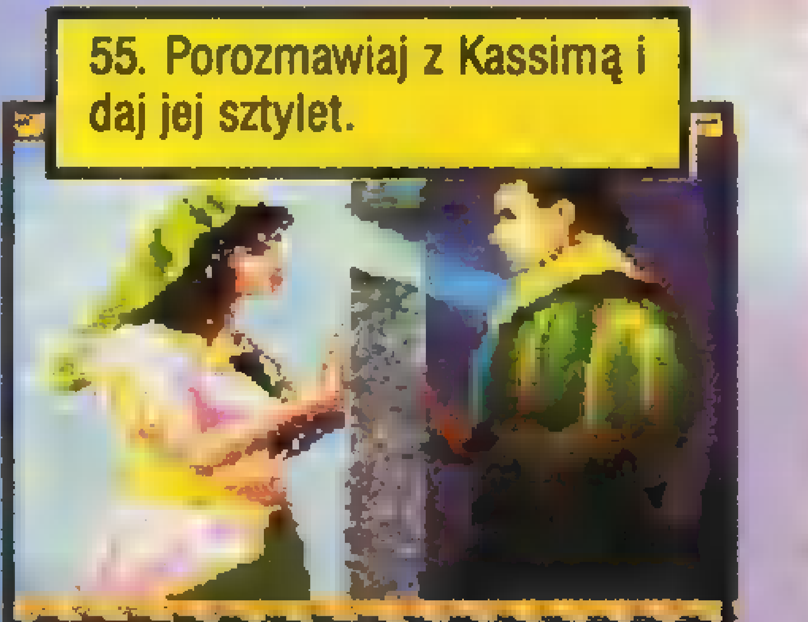

52. Porozmawiaj z Jollem i daj mu lampę od handlarza.

53. Wyjdź z komnaty i idź w głąb korytarza. Porusz ręką zbroi.




54. W sekretnej komnacie, zerknij przez dziurę w ścianie. Wejdź po schodach na piętro. Zajrzyj przez kolejną dziurę.

55. Porozmawiaj z Kassimą i daj jej sztylet.

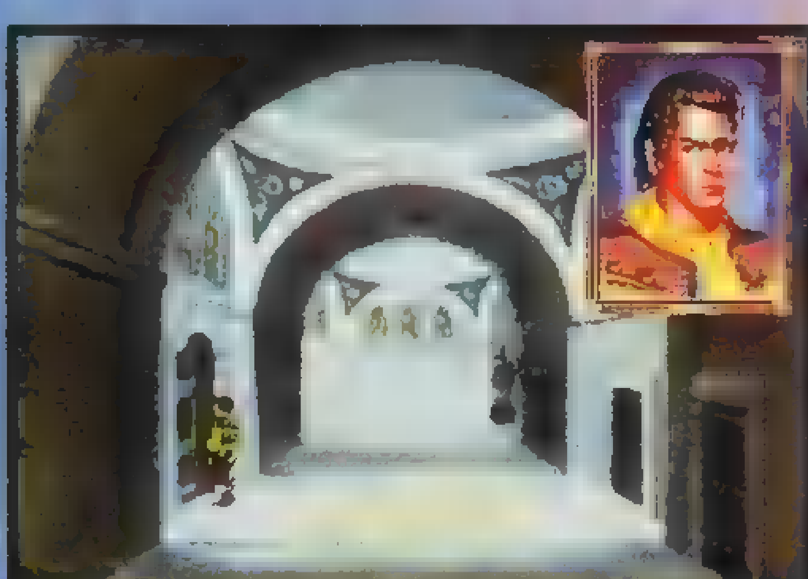



56. Ruszaj w lewo. Przez tą dziurę podsłuchaj, co knuje Wezyr.

57. Dalej w korytarzu, w jednej ze ścian znajdziesz zarys drzwi. Otwórz je.

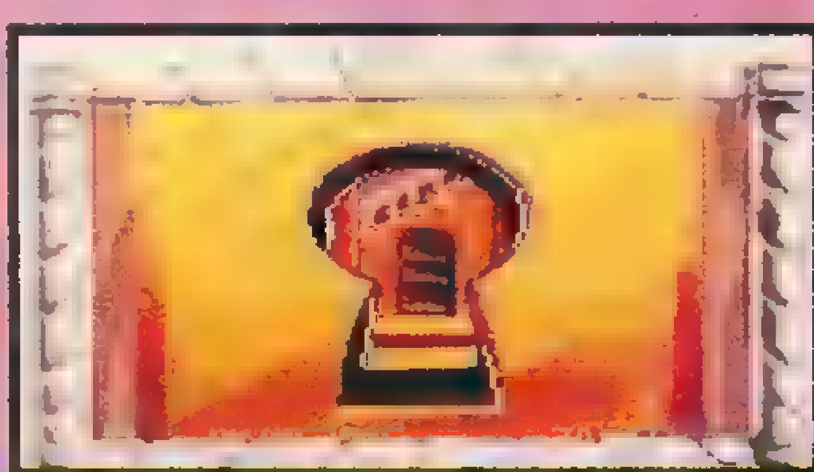



58. W pokoju Wezyra, kluczem szkieletu otwórz skrzynię i wyjmij z niej list. Otwórz pudełko stojące ze stoliku i przeczytaj hasło zapisane na kartce papieru.

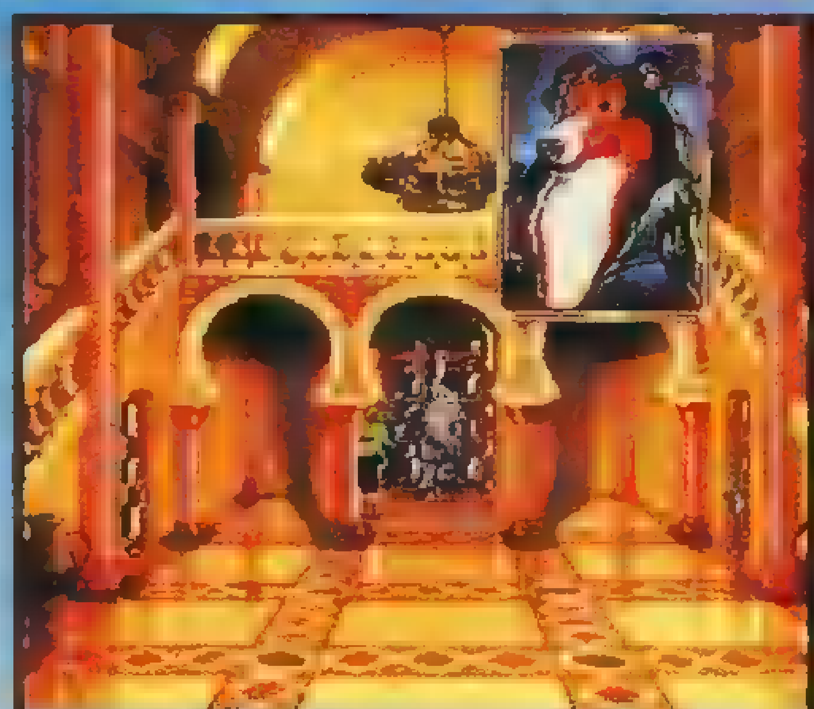

59. Wróć na parter, na korytarz z drzwiami do celi. Aby otworzyć zamknięte drzwi, powiedz do nich ALI ZEBU.

60. Zrzuć płachtę ze stołu i obejrzyj znajdujące się na nim przedmioty.




61. Wyjdź i podejdź do drzwi na pięterku. Spójrz przez dziurkę od klucza i otwórz te drzwi (jeśli zostaniesz złapany użyj klucza kościotrupa).

62. Kapitanowi Saladinowi pokaż list ze skrzyni.




63. Dzięki twojej interwencji, ożenek Wezyra i Kassimy zostanie unieważniony. Goń za podłym Wezyrem.

64. Ściągnij ze ściany miecz i walcz z łotrem. Gdy księżniczka pchnie Wezyra sztyletem, dobij go mieczem.





SIERRA '93

KING'S QUEST 6

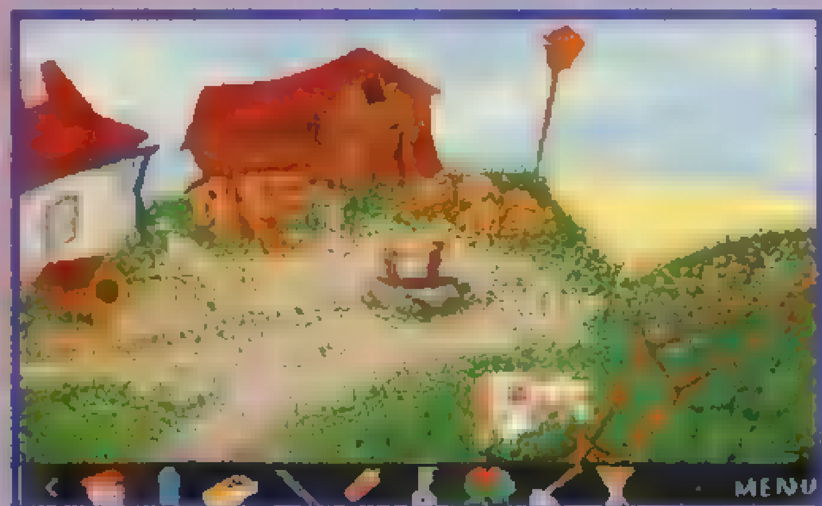
dystrybucja **CD-PROJEKT** tel. (0-22) 25-07-03	cena det. **75.00,-**
wymagania sprzętowe min. 386 DX, 2 MB RAM, VGA, SB	ocena **7**

■ Patrycja Wardzała



7 DNI 7 NOCY

Za górami, za lasami, było sobie pewne małe miasteczko. I niczym szczególnym się nie wyróżniało. Tak jak wiele innych, miało jedno muzeum w centrum miasta, a na jego obrzeżach koczował cyrk. Jak wiele innych miasteczek miało także tylko jednego detektywa. Lecz zaraz, było tam jednak coś zastanawiającego. Na tabuny



kobiet przypadało tam właściwie tylko dwóch jurnych chłopów — wspomniany detektyw i jego przyjaciel — farmer z peryferii miasta. Nic więc dziwnego, że czas umilali sobie „odstrzałem zwierzyny". Jednak od dłuższego czasu w mieście panowała posucha, gdyż większość dziewuch zdecydowała się uciec na wieś. Co prawda chodziły w mieście plotki o siedmiu młodych i pięknych dziewicach, lecz nikt ich nie widział, gdyż podobno ojciec trzymał wszystkie pod kluczem.

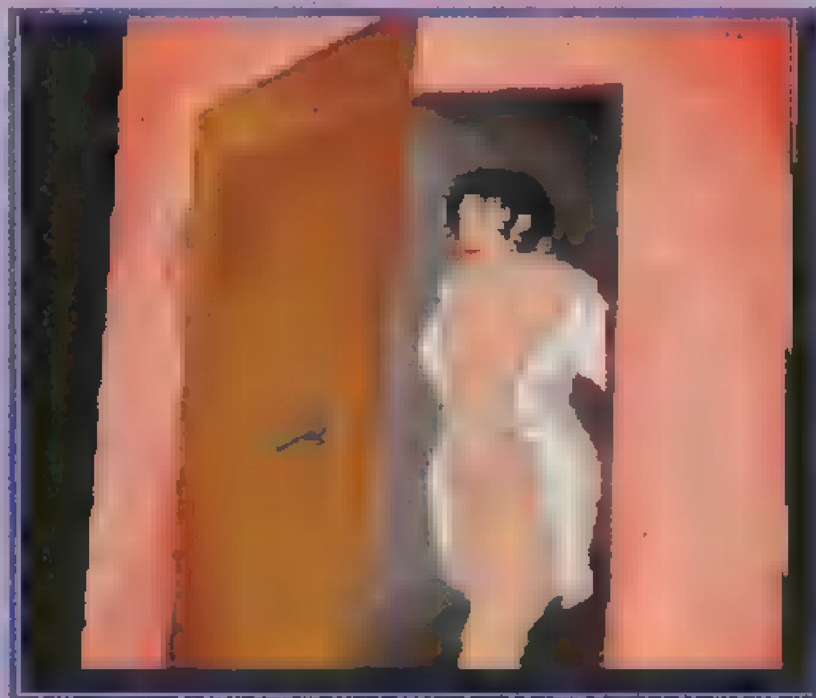
W tym miejscu do akcji możesz wkroczyć Ty, Czytelniku. A to wszystko [redacted] sprawą czeskiej (a może słowackiej?) firmy PTERODON SOFTWARE i jej produktu „7 DNI I 7 NOCY", który po niesamowitych sukcesach w ojczyźnie zdecydowano się spolszczyć i przenieść na nasz grunt.

W grze wcielasz się oczywiście w detektywa. W farmera chyba zresztą byś nie chciał tym bardziej, że jest transwestytą lubiącym damskie majteczki.

Pewnego zwyczajnego, deszczowego (z burzą, śniegiem, gradem, piorunami i huraganowym wiatrem) popołudnia zawitał w progi Twego biura pewien facet. Przedstawił się jako pan Schmidt, Jonathan Schmidt. Powiedział, że musi na tydzień wyjechać w interesach. W tym momencie stało się dla Ciebie wszystko jasne. Przedstawiłeś mu się jako Waszek Fałda.

„Polecił mi ciebie mój dobry przyjaciel, rzekł następnie. Za grubszy szmal masz





pilnować siedmiu moich córek. Gdy wrócę [redacted] delegacji i zobaczę, że wszystko jest w porządku, to otrzymasz sute wynagrodzenie."

Już paliłeś się do tego zadania, energia Cię wręcz rozpierała, lecz nie dałeś tego po sobie poznać. Grzecznie pożegnałeś się z frajerem, a następnie poleciałeś do baru, by podziękować swemu kumplowi farmerowi za przysłanie kolejnego klienta. Gdy mu powiedziałeś jakie zadanie masz wykonać, on wyraził głośno swe myśli — „założę się, że ich wszystkich nie zdobędziesz."

Szybko podchwyciłeś jego pomysł i w końcu stanęło na stu jednostkach miejscowej waluty.

I tak oto zaczyna się Twoja przygoda w tym miasteczku, gdzie chętne dziewice pokazują... Ale na poważnie. Grafika w tej grze, pomimo że jest to zwykła VGA, wygląda ładnie, w każdym razie nie męczy oka. Rozwiązania graficzne, jako żywo przypominają wczesne gry LucasArts, jak osławiona „MONKEY ISLAND". Sam interfejs zrobiony jest bardzo prosto i przejrzyście. Do całej obsługi wystarcza tylko myszka i jej dwa klawisze. Strona dźwiękowa także nie została zaniedbana. Muzyka może być odsłuchiwana od głośniczka PC-ta, poprzez Covoxa do Sound Blastera. Plusem jest to, że postać zawsze idzie w to miejsce, które się jej wskaże. Nie zawsze jest tak dobrze w przypadku rodzimych produkcji, [redacted] nawet niektórych zachodnich.

Obecnie trafiła do sprzedaży wersja na PC (dyskietkowa), niestety amigowcy chyba będą musieli obejść się smakiem.

Dystrybutorem w Polsce jest firma MIRAGE, a zaraz po „7 DNIACH..." powinny trafić do sprzedaży inne gry firmy PTERODON SOFTWARE: „TAJEMNICA OŚLEJ WYSPY", „LITTLE PIG", „RAMON'S SPELL".

■ **Mario**

PS. Mam ochotę wygrać ten zakład i jeszcze większą ukończyć tę grę, ale to chyba na jedno wychodzi. W następnym numerze postaram się przedstawić Wam pełne rozwiązanie tej sympatycznej gierki.

PTERODON '94	
7 DNI 7 NOCY	
dystrybucja **MIRAGE** tel. (0-2) 671-77-77	cena det. **TEL.**
wymagania sprzętowe min. 386, 2 MB RAM, VGA, SB	ocena **7**

THE KOSHAN CONSPIRACY



Jest początek XXII wieku. Ziemia, po wielu smutnych doświadczeniach, olbrzymich zniszczeniach oraz przelaniu morza krwi, w końcu się zjednoczyła i stworzyła rząd o nazwie Konfederacja Galaktyczna. Kolonizacja Kosmosu również poczyniła wielkie postępy, ale dzięki temu, jak grzyby po deszczu, zaczęły powstawać nowe niezależne światy. Taka sytuacja stanowić zaczęła zagrożenie dla pokoju już nie w skali jednej planety, ale całej galaktyki. Konfederacja Galaktyczna powołała więc specjalną tajną jednostkę B.A.T., której agenci w dyskretny sposób mają w zalążku likwidować wszelkie zagrożenia dla pokoju galaktycznego. Tak w ogólnych zarysach przedstawia się tło gry „KOSHAN CONSPIRACY" wydanej przez UBI SOFT. Gracz przyjmuje tu rolę agenta B.A.T., który z pomocą pięknej kobiety (jakże mogło by być inaczej) ma za zadanie udaremnić niecne plany tytułowej organizacji. Gra ma charakter dobrej przygodówki, połączonej ze strzelaniem i elementami symulatora lotu. Mamy więc do czynienia z kontynuacją słynnej serii z przed lat, [redacted] mianowicie „B.A.T". Mam nadzieję, że czytają nas również starzy wyjadacze, którzy pamiętają [redacted] gry o niepowtarzalnej atmosferze, choć nieco toporne w wykonaniu. Teraz wszelkie utyskiwania [redacted] temat prymitywnej grafiki idą [redacted] niepamięć, [redacted] wystarczająco szybki sprzęt znacznie podnosi atrakcyjność gry.







Tym [redacted] gra ukaże się wyłącznie w wersji na CD, a dystrybuowana będzie w Polsce przez MIRAGE.

■ **LSK**

UBI SOFT '95	
KOSHAN	
dystrybucja **MIRAGE** tel. (0-2) 671-77-77	cena det. **TEL.**
wymagania sprzętowe min. 386 SX, 2 MB RAM, VGA/SVGA, SB, CD-ROM	ocena **7**

Z krótką wizytą u MIRAGE SOFTWARE



03-982 WARSZAWA
ul. Gen.Abrahama 4
tel. 671 7777, 671 1555, 671 1551

- Odwiedziliśmy warszawską firmę MIRAGE SOFTWARE
- Chcielibyśmy przedstawić nowe produkty i zapowiedzi
- Dowiedzieliśmy się o przewidywanej ekspansji:
  ... na rynek komputerów domowych - PC, CD ROM
  ... polskich programów na rynki światowe
  ... obcych tytułów w polskich wersjach - także CD
- W związku z powyższym MIRAGE pilnie poszukuje:
  ... programistów - C, assembler
  ... grafików, projektatntów - 3D Studio, Topaz
- Od sierpnia w sprzedaży 64-bitowy ATARI JAGUAR

ZAPOWIEDZI WYDAWNICZE



AMIGA
PC

M.U. DOUBLE LIGA POLSKA '96

* Manager piłkarski po polsku
* Pełne składy I i II ligi '96
* Możliwość gry w piłkę nożną
* Rozgrywki pucharowe, ligowe
* Wiele opcji, rynek transferowy
* Edytor drużyn i zawodników

DOMAN



AMIGA
PC - wkrótce

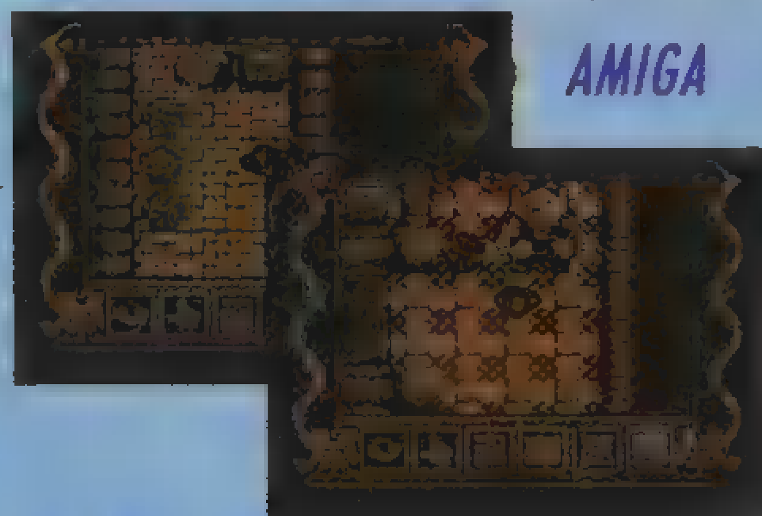
Długo oczekiwana gra walki, hektolitry krwi, opcja dla dwóch graczy, niesamowity świat fantasy, kilku przeciwników jednocześnie, różne rodzaje broni

TAEKWONDO MASTER



AMIGA 1200
AMIGA 500 - wkrótce
PC - wkrótce

Profesjonalne wykonanie, mistrzowie Taekwondo, digitalizowane postacie, realistyczne ciosy, turniej i walki jeden na jeden

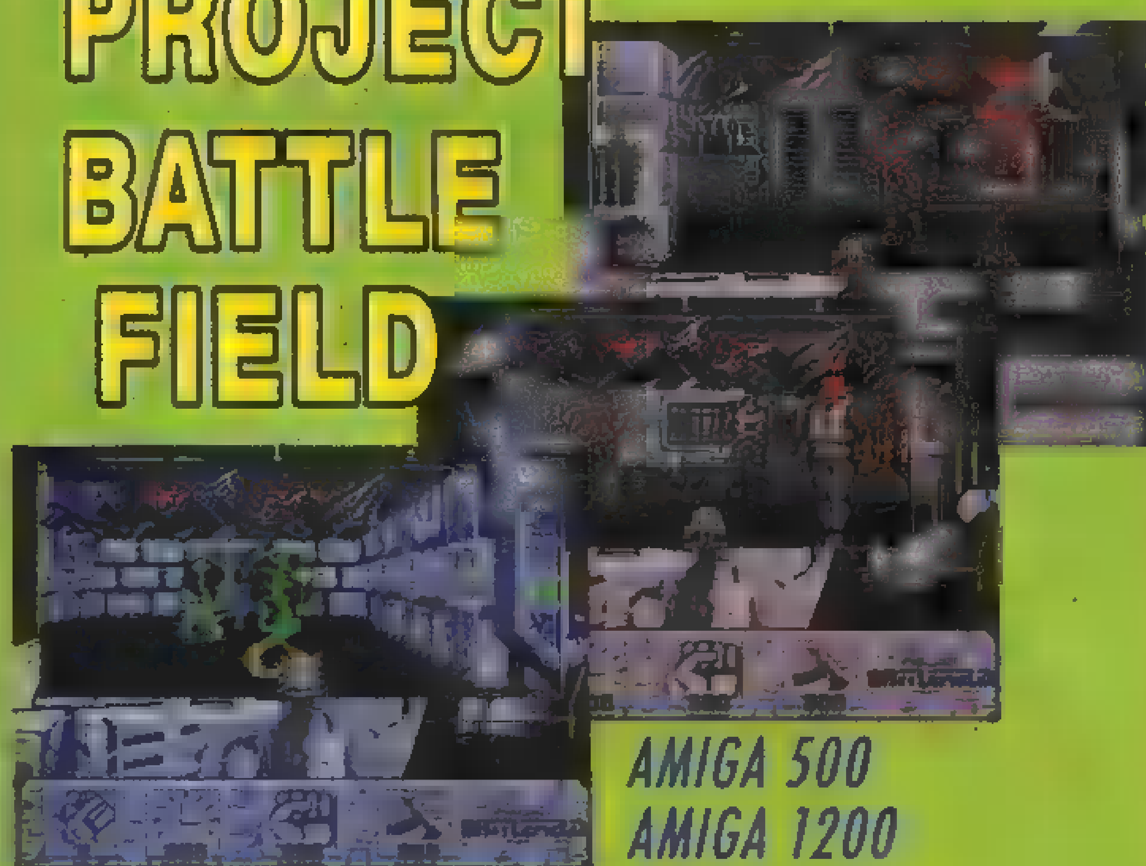


AMIGA

POLTERGEIST

* Rozbudowana gra przygodowa
* Wszystkie komentarze "mówione"
* Kilka poziomów, duża ilość lokacji
* Znakomity podkład muzyczny
* Dopracowana grafika, mapa
* Zapis lokacji i stanu gry

PROJECT BATTLE FIELD



AMIGA 500
AMIGA 1200

Gra zręcznościowa w trójwymiarowym środowisku (typu "Doom"), cztery wielkości ekranu, dynamicznie cieniowane tła, pięć różnych graficznie poziomów

POLE WALKI



AMIGA 500
AMIGA 1200

Gra strategiczno-zręcznościowa z elementami ekonomii, rewelacyjna, renderowana grafika, różne scenerie, niepowtarzalność kolejnych rozgrywek, gra nawet dla czterech osób



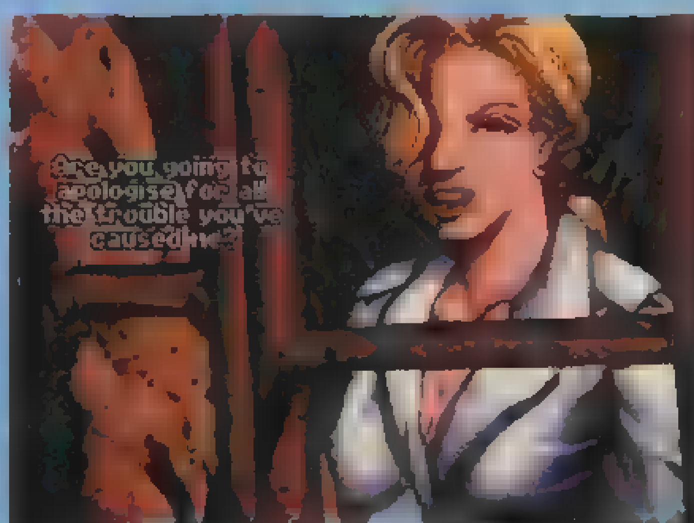
PC

7 DNI 7 NOCY

* Czeska gra przygodowa od 18 lat
* Dowcipna, polskojęzyczna wersja
* Ciekawa, sensacyjna fabuła
* Bardzo dobra kolorowa grafika
* Kilkanaście wersji dialogów
* Rozbudowany scenariusz



SCOTTISH OPEN VIRTUAL GOLF



FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN



ISHAR 2 MESSENGERS OF DOOM

Trwają końcowe prace nad innymi tytułami:

ROOSTER (PC)
Nowe wcielenie, dużo nowych "bajerów"

Ś-VIRUS (PC WIN)
Pełna humoru i zagadek super "przygodówka"

CYBERFORCE (PC, AM)
Gra przygodowa łącząca kilka innych gatunków

SPEEDWAY MANAGER 2 (PC)
Wersja dla PC, managera żużla znanego z Amigi

STEEL WORLD (PC, AM)
Gra przygodowa w klasycznym, dobrym stylu

KOLONY (PC)
Gra strategiczno-ekonomiczne, sekwencje 3D

RAMON'S SPELL (PC)
Polska wersja czeskiej "przygodówki" z "foto"



TAJNY RAPORT: JAGUAR

Mimo obaw, które wyrażaliśmy w naszych poprzednich artykułach o przyszłość JAGUARA, ta 64-bitowa maszynka ma się dobrze i już dziś można stwierdzić, że odniosła sukces. Zatem szefowie Atari coraz śmielej patrzą w przyszłość, która jawi im się jako świetlana i dostatnia. Przebąkują już coś o nowym modelu JAGUARA oznaczonym cyferką „2". Czy będzie to maszynka 128-bitowa? Wszystko wskazuje [redacted] to, że nie. Z pewnością 64-bity wystarczą, a zaprojektowanie i wyprodukowanie



Po naszej rozmowie z Tomaszem Mazurem z firmy MIRAGE SOFTWARE, która została oficjalnym dystrybutorem JAGUARA w Polsce, wszystko wskazuje na to, że przyszłość należy do JAGUARA.

„Jeszcze przed końcem wakacji — mówi Tomasz Mazur — konsole powinny trafić do sprzedaży, [redacted] ich cena, według naszych wstępnych kalkulacji, powinna być bardzo atrakcyjna. Tak, na tyle atrakcyjna, że powinna być zbliżona do ceny Amigi czy Super Nintendo, [redacted] nie muszę chyba dodawać, że w przypadku JAGUARA otrzymujemy produkt o klasę (a nawet kilka klas) lepszy".

W ocenie naszej redakcji największą słabością JAGUARA jest oprogramowanie — a właściwie jego brak. Jednak i te wątpliwości zostały rozwiane przez Tomasza Mazura.

„Wszystkie nowe konsole na rynku mają ten sam problem. Przykładem niech będzie PLAYSTATION Sony i SATURN Segi. Owszem w dniu premiery dysponowano już 3-4 grami wysokich lotów, [redacted] dalej... czarna dziura. Obecnie na Zachodzie gorączkowo poszukuje się programistów i firm, które podejmą się tworzenia gier [redacted] wspomniane konsole, a do tego czasu zarzuca się rynek miernotą — flipery, tetrisy, itp. Z JAGUAREM Atari jest podobnie, ale na rynku funkcjonuje on już rok czasu, [redacted] właśnie tyle czasu potrzeba na stworzenie naprawdę dobrej gry. Należy więc spodziewać się wysypu udanych produktów, godnych pierwszej [redacted] świecie konsoli 64-bitowej. Wiem, że obecnie na potrzeby „Jaga" pisze programy ponad 100 firm software'owych. Widziałem już próbki niektórych programów i są one doprawdy ekstra. Na Zachodzie sprzedawane są już czytniki CD do JAGUARA, [redacted] na ostatnich Targach E3 w Los Angeles zaprezentowano hełm Virtual Reality i ponad 20 nowych gier. Wszystko jest więc na dobrej drodze, aby sprzęt ten przyjął się na dobre na świecie i również w Polsce. Mimo że głośne wejście na rynek zachodni innych systemów do gier wideo przyćmiło na chwilę blask JAGUARA, to teraz wszystko wraca do normy i nawet buńczuczna i kłamliwa reklama ze strony Nintendo zapowiadającego konsolę ULTRA 64 „jako pierwszą na świecie konsolę 64-bitową", nie jest już w stanie osłabić coraz mocniejszej pozycji JAGUARA. Wracając jednak do oprogramowania dostępnego na JAGUARA, będziemy sprowadzali tylko najlepsze, wybrane gry z oferty Atari. A wreszcie jest z czego wybierać. Powstało bowiem wiele konwersji znakomitych gier z PC, a szykowane są kolejne. Z głośniejszych tytułów dostępnych już na cartridge'ach należy wymienić: „Wolfensteina 3D", legendarnego „Dooma", „Cannon Fodder", „Syndicate", „Theme Park", „Zool 2", „Flashback". Wraz z upowszechnieniem się CD-ROM-ów czekają nas nowe atrakcje: „Myst", „Dragon's Lair", „Rise of the Robots", „Creature Shock", „Batman Forever", „Mortal Kombat 3". Planujemy niekonwencjonalne sposoby rozprowadzania gier, tak aby maksymalnie obniżyć ich ceny do niezbędnego minimum. Myślimy o powołaniu „Jaguar Clubu" i organizowaniu licznych imprez mających na celu popularyzację tej konsoli, ale do tego tematu wrócimy, gdy pierwsze konsole trafią do sprzedaży".

Na koniec naszej rozmowy, Tomasz Mazur zdradził nam kilka planów z kwatery głównej Atari, które skrzętnie wykorzystałem w dalszej części artykułu.

Tak więc, trwają już prace projektowe i konstrukcyjne nad nowym wcieleniem JAGUARA nazwanego roboczo JAGUAR 2. Będzie to maszynka 64-bitowa, ale ulepszona [redacted] stosunku do pierwowzoru.

Nieoficjalnie przebąkuje się coś o cieniowaniu obiektów metodą Phong. Tu należy się kilka słów wyjaśnienia. Otóż cieniowanie zarówno Gourauda jak i Phong, to proces przepuszczania promieni światła przez każdy piksel na ekranie — co w efekcie daje nam cienie, odbicia, odpowiednią intensywność kolorów, itd. Podstawową różnicą obu tych procesów jest jakość otrzymanego w ich wyniku efektu. Widać to głównie [redacted] kształtach odbłysków i odbić lustrzanych. W trybie Phong są one czyste i okrągłe, podczas gdy w trybie Gouraud nieregularne. I chociaż Gouraud przetwarza się znacznie szybciej, to Phong daje najostrzejsze naszkicowanie wartości otaczających, rozpraszających i lustrzanych. Jest on również jedynym trybem cieniowania, który działa prawidłowo z mapowaniem nierówności, odbić i rzucaniem cieni. Gdyby więc JAGUAR 2 miał być wyposażony w sprzętową obsługę takiego cieniowania obiektów, gry nabrałyby nowego uroku. Szkoda tylko, że nie są to informacje pewne, oj szkoda...

Czyżby mimo to nie dało się już nic ulepszyć? Rzeczywiście, możnaby nawet zaryzykować stwierdzenie, że JAGUAR jest doskonały i lepszy być już nie może. Skoro oko ludzkie nie jest w stanie rozróżnić więcej niż milion kolorów, to po kiego licha aż 16 milionów? Dalej, czy może być coś doskonalszego od dźwięku jakości kompaktowej? Sam nie wiem. A co z animacją w czasie rzeczywistym? Nie wiem, nie mnie się o to pytajcie, bo ja, drogie ludziska, po prostu nie potrafię Wam na to odpowiedzieć. Ale... nic nie jest tak dobre, żeby nie mogło być lepsze...

Summa summarum, kończmy te wywody, bo co za dużo to nie zdrowo. Nie uchodzi wątpliwości, że najmocniejszą stroną JAGUARA jest oczywiście jego szokująco niska cena. Tak mało [redacted] 64-bitową architekturę wnętrza RISC, 5 specjalizowanych procesorów i całą resztę elektronicznych bajerków? Dziwne, może zaskakujące, może szokujące — ale prawdziwe. Wszyscy miłośnicy gier konsolowych powinni to skrzętnie wykorzystać. Jeżeli tylko zdolni programiści raczą tchnąć życie w nowe, wspaniałe gierki, to JAGUAR [redacted] szansę okazać się najprawdziwszą w świecie REWELACJĄ jakich mało!!!

Sandey

KOMPU
KON
KO

GRY

ALIEN VS. PREDATOR

Gra firmy Rebellion Software, to jedna z pierwszych, [redacted] zarazem najsłynniejszych gier na JAGUARA. Autorzy pomysł scenerii i postaci zaczerpnęli ze znanych filmów wytwórni 20th Century Fox: „Aliens" oraz „Predator". Gracz może tu wcielić się w postać Obcego z serii „Aliens", postać Kosmicznego Drapieżcy z filmu „Predator" lub też w postać ludzkiego komandosa. Każda z postaci dysponuje innym arsenałem środków, innymi możliwościami i ma do zrealizowania odmienne cele. Bez obawy można powiedzieć więc, że „ALIEN VS. PREDATOR" to trzy odrębne gry typu „DOOM" wykorzystujący w pełni graficzne możliwości JAGUARA. Warto dodać, że ta gra nie funkcjonuje na żadnej innej platformie sprzętowej oprócz JAGUARA. Zdarzają się więc tacy fanatycy, którzy specjalnie dla tej gry, decydują się na zakup JAGUARA!

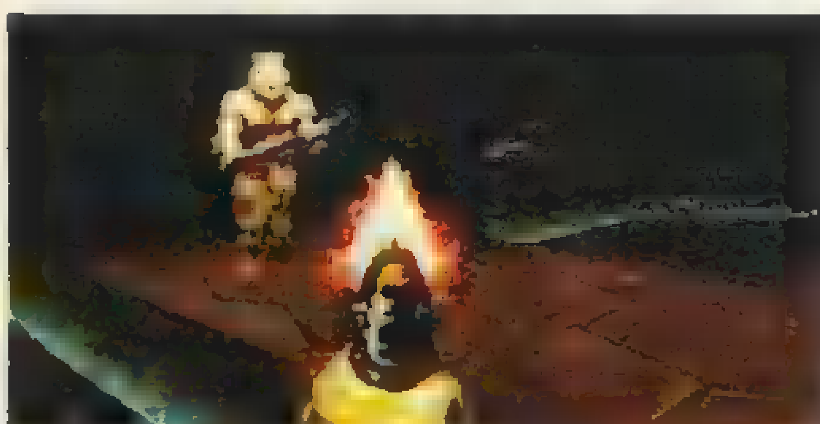
RAYMAN

Sympatyczny stworek bez rączek i nóżek, ale z rękawiczkami i bucikami jest bohaterem wspaniałej, barwnej gry platformowej wydanej przez UBI SOFT. Wersja na JAGUARA wykorzystuje niezwykłe możliwości tej maszyny i zapewnia grafikę w 65 tys. kolorów i animację [redacted] prędkością 60 klatek/sekundę (w kinie mamy 25 klatek), co nadaje jej



zaawansowanych kości 128-bitowych wiązałoby się ze zbyt wysokimi kosztami. Zresztą, może to i lepiej — jeszcze nie narodzony „Jag 2” ma być kompatybilny ze swym starszym bratem. Z tego co wiadomo do tej pory, wynika, że jego następca nie będzie jakimś większym boomem. Ot, kilka zmian, mających w celu poprawę szybkości działania całego systemu. Wróćmy jednak na ziemię i zastanówmy się czy w Polsce ta super maszynka do gier ma szansę zaistnieć.

...TERY ...TRA ...NSOLE



DOOM

Tej gry nie trzeba chyba nikomu rekomendować, bo zrobiła już prawdziwą furorę — najpierw w środowisku pecetów, a potem na wszelkich innych platformach sprzętowych. Wersja na JAGUARA nie wprowadza żadnych rewelacyjnych nowinek do klasycznego „DOOMA”, choć oczywiście strona graficzna prezentuje się znacznie lepiej — tu nie spotkamy pikseli wielkości płyt chodnikowych.



IRON SOLDIER

Tytułowy „żelazny żołnierz” to 15-metrowy, pilotowany robot bojowy, który został wykradziony przez Rebeliantów i zostaje użyty do wspomagania buntu. Gracz zasiada za jego sterami i w trójwymiarowym środowisku walczy ze wszystkim co się rusza. Jak na możliwości JAGUARA trójwymiarowa grafika sprawia jednak dość toporne wrażenie. Akcja jest za to na tyle wciągająca, że można przy tej grze spędzić długie godziny.



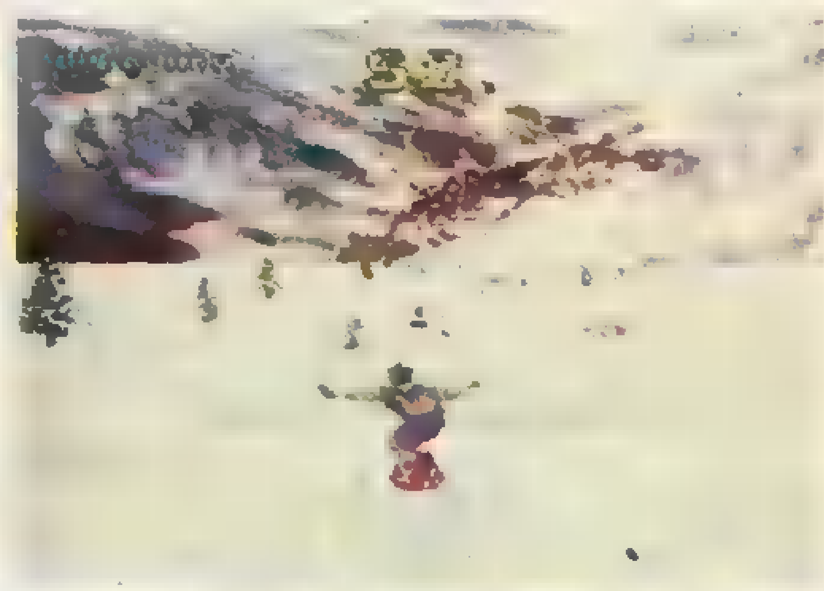
PRIMAL RAGE

Gra, która w 1994 roku uznana została za najlepszą grę walki w salonach gier, obecnie trafia kolejno na wszystkie ważniejsze platformy sprzętowe.



VAL D'LSERE

Miłośnicy sportów zimowych z pewnością zainteresują się tym symulatorem sportowym. Jego głównymi zaletami jest szybkość i płynność animacji oraz wysoka jakość grafiki. Trasy zjazdowe są tu wzorowane na rzeczywistych szlakach alpejskiej miejscowości Val d'Isere, wszystkie widoki odwzorowane są z fotograficzną precyzją i dbałością o szczegóły. Rozegrać tu można trzy konkurencje zjazdowe (slalom, slalom-gigant i zjazd) wykonywane na tradycyjnych nartach lub snowboardzie.

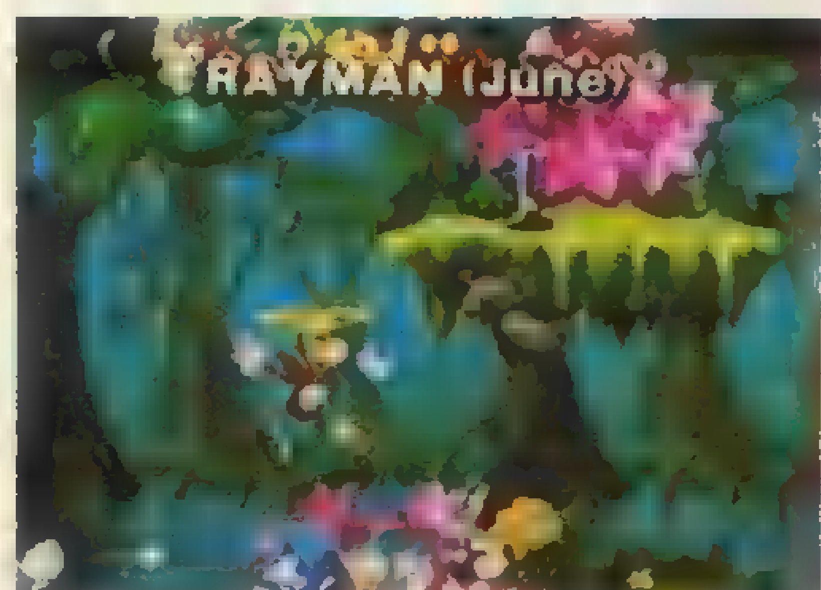


NA JAGUARA





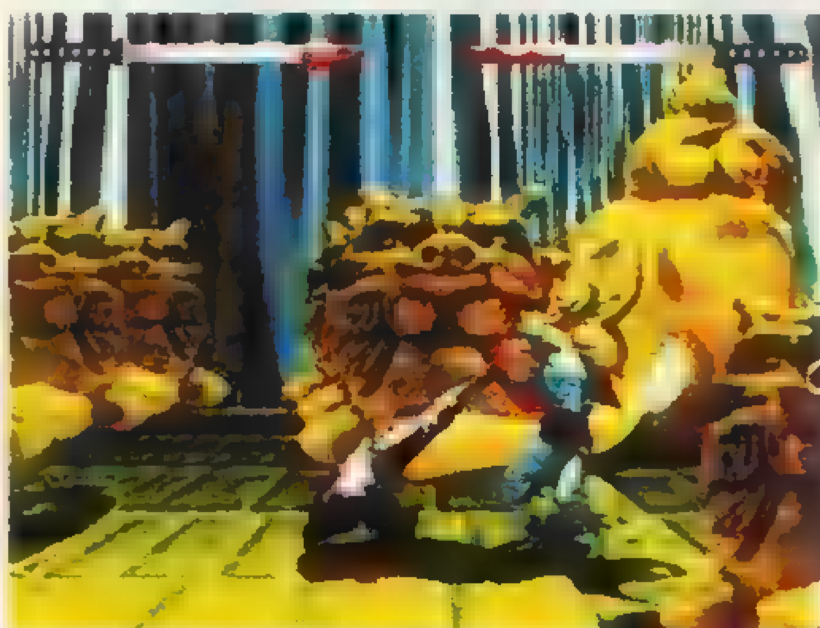
niesłychaną płynność. Jest to chyba pierwsza gra na JAGUARA, stworzona z myślą o małych dzieciach, choć nie jeden dorosły z przyjemnością poprowadzi „RAYMANA” przez dziwaczne (choć piękne graficznie) scenerie fantastycznego świata. Ciekawostką jest fakt, że UBI SOFT najpierw przygotował wersję tej gry na JAGUARA, a dopiero teraz przystąpił do przygotowywania jej na platformę PC.



KASUMI NINJA

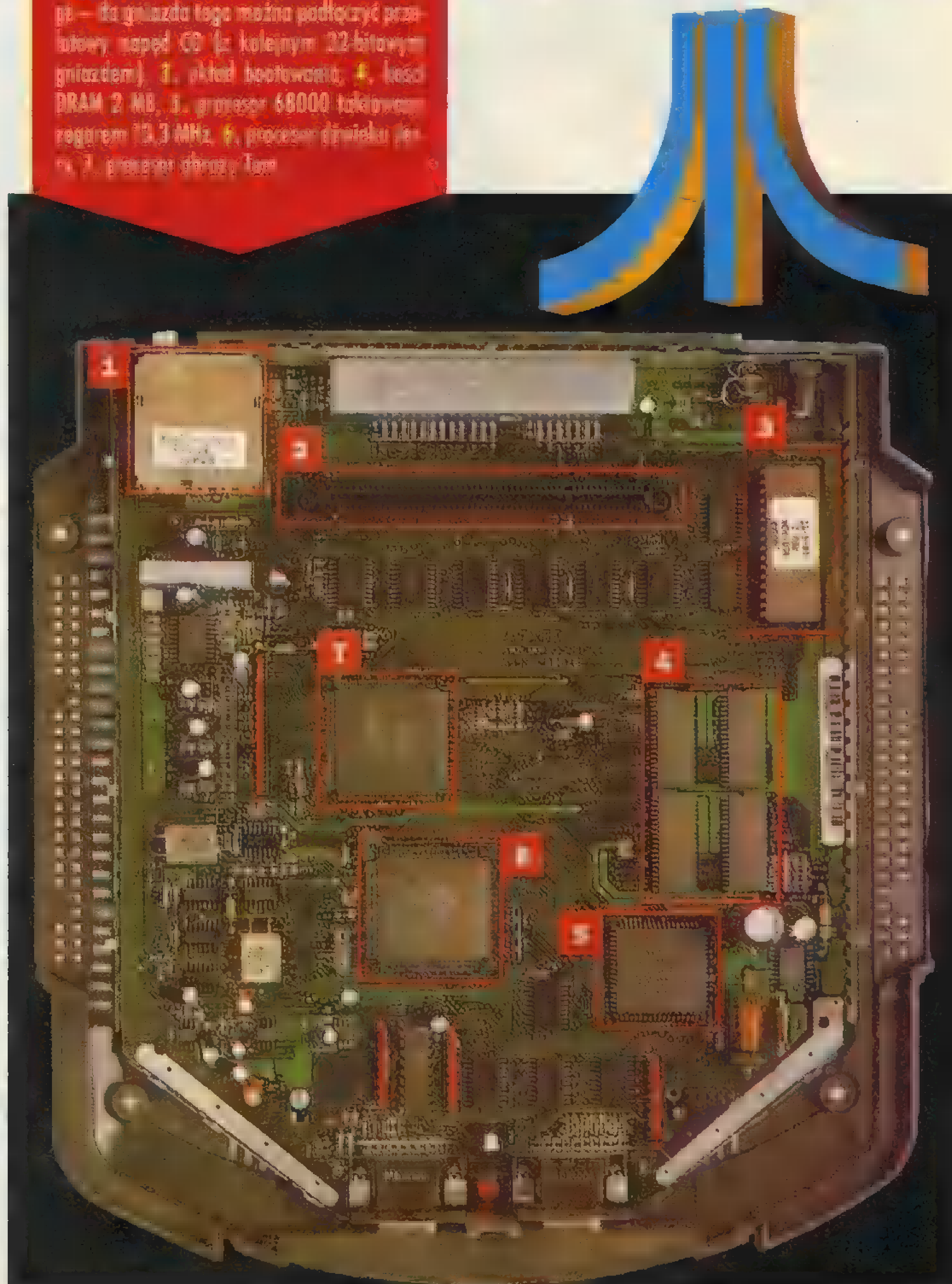
Gra firmy Rebellion Software, jest kolejnym sztandarowym produktem na JAGUARA. Gra w stylu „MORTAL KOMBAT”, ale przewyższająca ją realizmem grafiki, płynnością i jakością animacji (zarówno postaci jak i tła). Wystarczy wspomnieć, że aby zapewnić realizm walki, dla każdego z 8 wojowników przewidziano około 90 różnych faz ruchu. Dodatkową opcją jest tu możliwość wyłączenia najdrastyczniejszych scen — przeznaczona dla rodziców pragnących ochronić nerwy swych pociech. Gdy nie skorzystamy z tej opcji mamy krwawą jatkę, gdzie krew leje się dosłownie strumieniami i nie znika po chwili, jak ma to miejsce w „MORTAL KOMBAT”.





CO W JAGUARZE PISZCZY?

1. modulator TV – zapewnia obraz w standardzie PAL, 2. 32-bitowe gniazdo na cartridge – do gniazda tego można podłączyć przelotowy napęd CD (z kolejnym 32-bitowym gniazdem), 3. układ bootowania, 4. kości DRAM 2 MB, 5. procesor 68000 taktowany zegarem 13,3 MHz, 6. procesor dźwięku Jerry, 7. procesor obrazu Tom

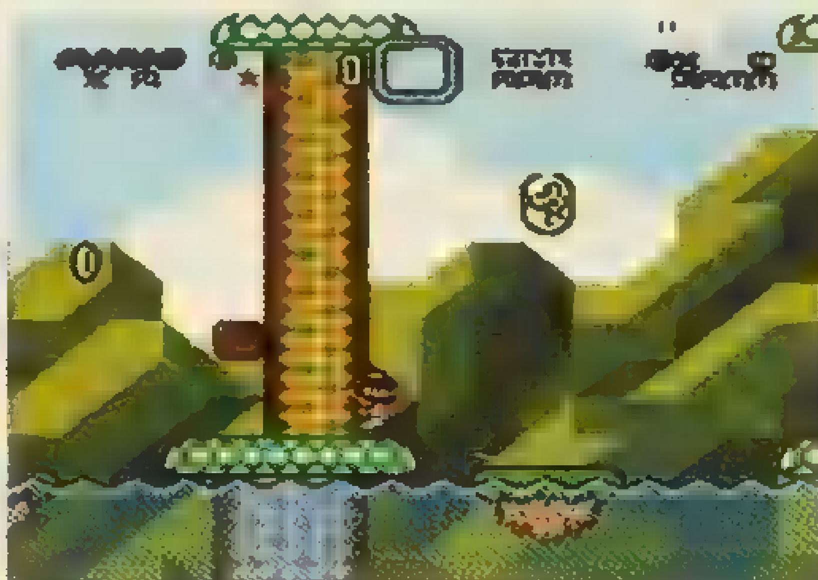


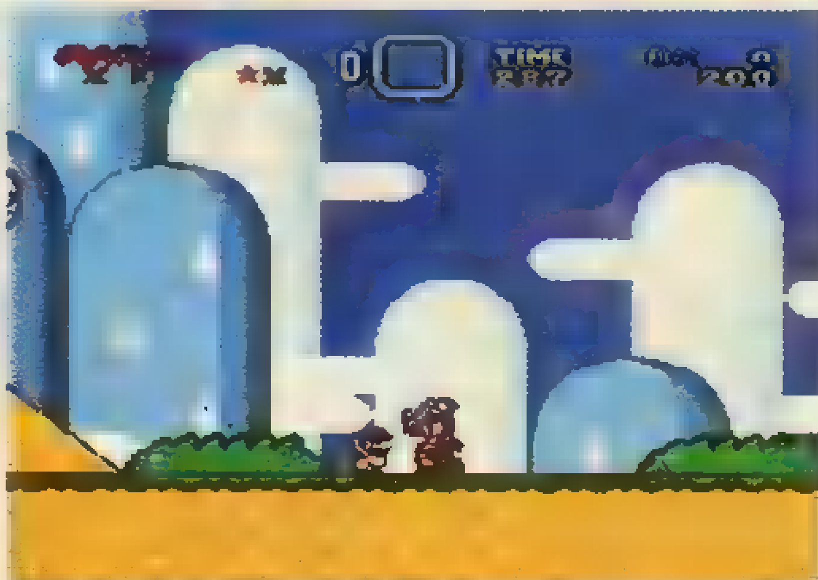
Za pomoc w przygotowaniu tego artykułu dziękujemy firmie:
MIRAGE SOFTWARE, 03-982 W-wa, ul. Gen. Abrahama 4, tel. 671 1551

SUPER MARIO WORLD
(SNES)

Sympatyczny superman Mario wyrusza na spotkanie Wielkiej Przygody. Towarzyszy mu Yoshi – młode szczenię, a może cielę dinozaura (dinozaurzątko?). Gra jest typową platformówką, w której gracz steruje zespołem złożonym z dwóch postaci, unika wszelkich możliwych ataków, wspina się na tajemnicze góry i przeskakuje szerokie rzeki. Akcja gry rozgrywa się w dziewięciu odmiennych światach, na 96 kolejnych poziomach.

Podobnie, jak w poprzednich częściach gry, oprawa graficzna całości nie rzuca na kolana. Przypomina to podkolorowaną wersję z Game Boya. Jednak nie sama grafika stanowi o wartości gry. Mario wciąż





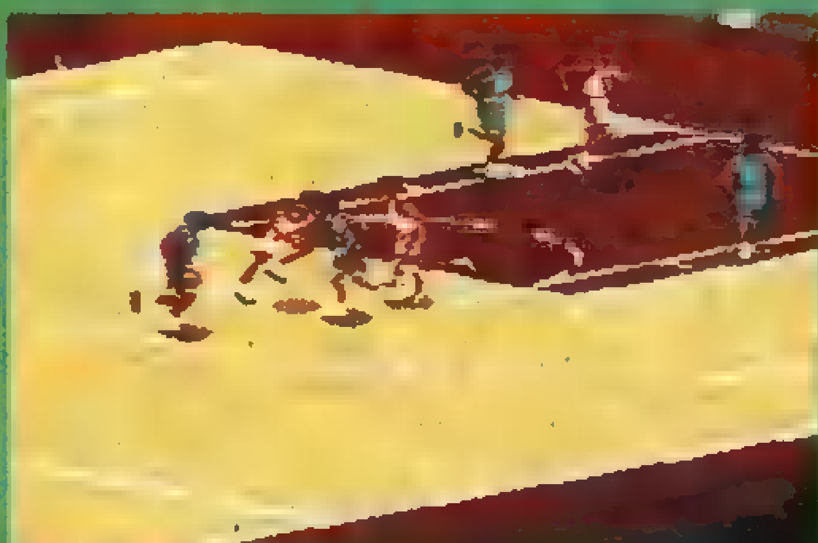


urzeka i fascynuje swoimi przygodami dzieciarnię z całego świata. Co tkwi u podłoża sukcesu tej gry, nie mnie osądzać. Być może tajemnicą jest bardzo rozbudowana i zmienna akcja gry. Autorzy popisali się tu niemałą fantazją szykując żądnym wrażeń graczom wciąż nowe zadania i niespodzianki. „Świat Super Maria" to gra, w którą warto zagrać!

■ MS

NBA '95 LIVE
(SNES)

To bardzo ciekawy symulator rozgrywek koszykówki, zawierający elementy programu menedżerskiego. Prowadzona przez nas drużyna bierze udział w normalnych rozgrywkach ligowych oraz w spotkaniach pucharowych (Play Offs). Istnieje także możliwość transferu zawodników. Gra zawiera dane o

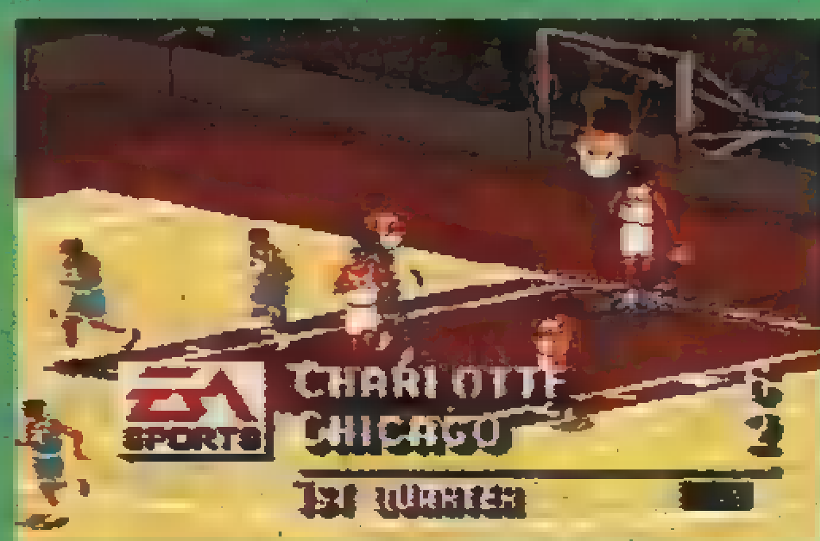




wszystkich rzeczywistych drużynach NBA z sezonu 93-94.

Ale najważniejsze są same mecze. Gracz ma tu możliwość wykonania ponad 40 zagrań ofensywnych i sterowania poruszeniami swych zawodników, a najciekawsze





zagrania są zapisywane i można je odtworzyć w zwolnionym tempie – jak na prawdziwym replayu. Jeśli posiadamy przystawkę Multiplayer, to możliwa jest wspólna zabawa 5 graczy. Gra sprawia naprawdę dobre wrażenie, choć opanowanie sterowania zawodnikami wymaga ciężkiego treningu. Jednak po uzyskaniu wprawy, rozgrywka nabiera rumieńców. Niestety nie wszystkim może starczyć cierpliwości, żeby opanować technikę sterowania drużyną w takim stopniu, by robić to niemal automatycznie bez ciągłego spoglądania na joypad i zastanawiania się jaki ruch wykonać. Tylko solidny trening uczyni z Ciebie mistrza NBA.

■ MS

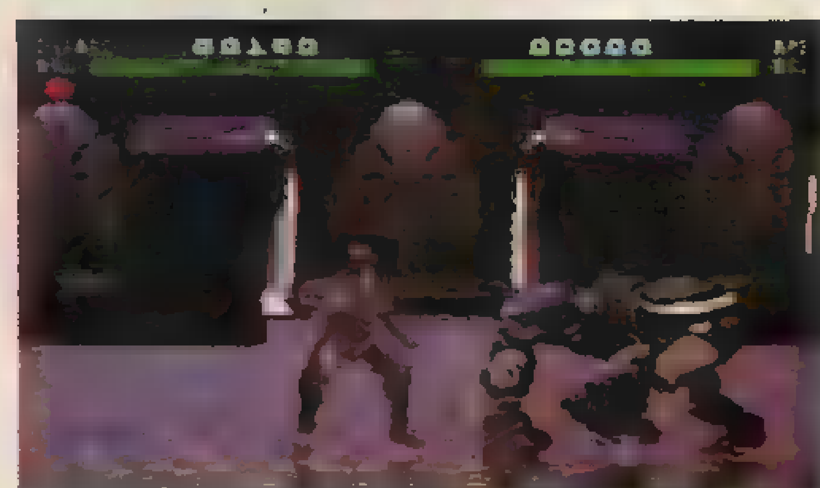
RISE OF THE ROBOTS
(SNES)

Ta słynna gra, przedstawiająca walki robotów, wywoływała wielkie emocje zanim jeszcze trafiła do sprzedaży. Tak się akurat składa, że dane nam było widzieć niemal wszystkie wersje gry na różne platformy sprzętowe. Na Super Nintendo testowaliśmy ją jako ostatnią. Stąd początkowo odnieśliśmy dość kiepskie wrażenie. Mimo że postacie robotów są tu dość duże, to jednak najbardziej boli dość uboga kolorystyka i nieco rozmyte kontury postaci. Jednak po dłuższej chwili grania można się do tego przezwyczaić i już to tak nie drażni. No cóż pojemność cartridge'a nie może dorównać CD-ROM-owi. Ale i tak gra prezentuje się nieźle, a miłośnicy bijatyk mogą się tu wykazać refleksem i pewną ręką. Grę tę opisywaliśmy już wielokrotnie w poprzednich numerach „GK" na różne platformy sprzętowe, a różnice między nimi są tak niewielkie, że nie ma sensu wciąż się powielać.

■ MS



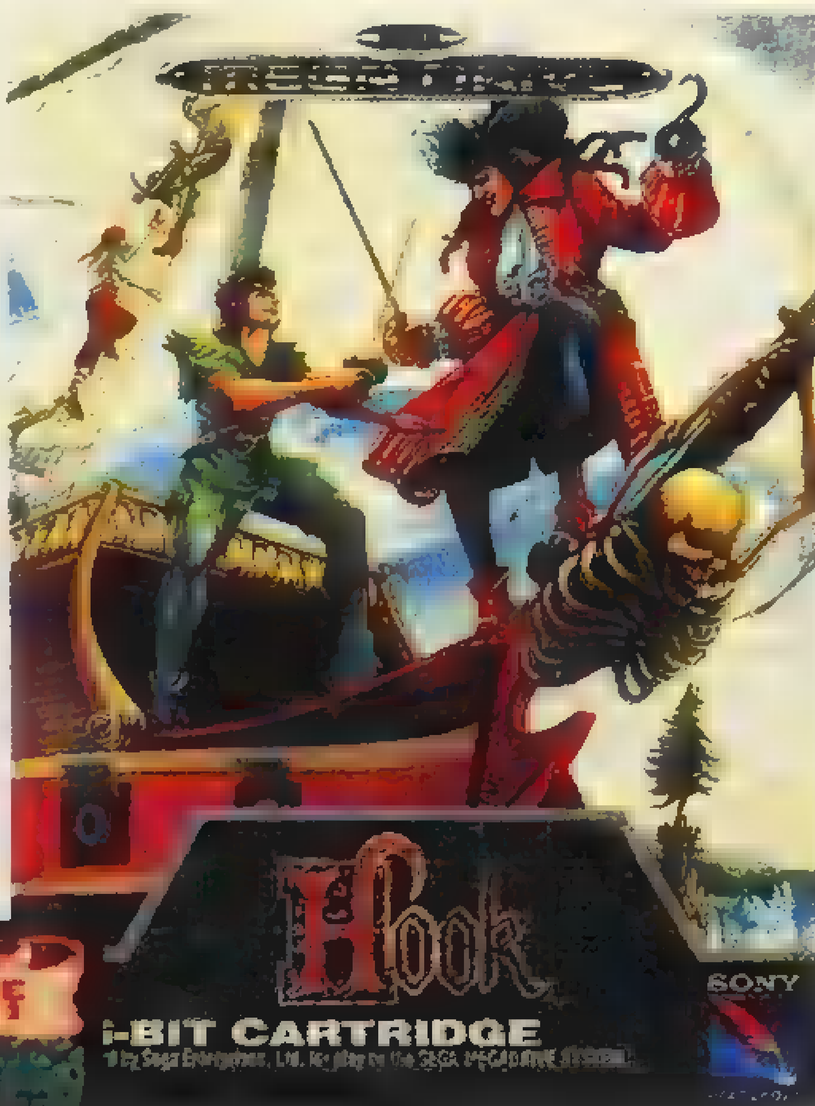






HOOK
(SEGA, GAME BOY)

Wielu z Was zapewne oglądało film pt. „Hook". Właśnie na jego podstawie firma Disney Software zrealizowała grę pod tym samym tytułem. Oczywiście w grze to właśnie Ty wcielasz się w rolę dobrego bohatera, czyli Piotrusia Pana. Robisz to nie dla przyjemności, ale z konieczności, ponieważ Twoje dzieci zostały porwane przez złego kapitana i jego piratów. Pojawia się duszek Tiuk, który przenosi







Cię do Lasu, ofiaruje broń i pomaga opanować trudną sztukę latania. Aby odzyskać dzieci musisz przejść 10 kolejnych etapów, a na każdym z nich pokonać podstępnego kapitana Hooka. Prawie każdy etap ma inną, bardzo fajną grafikę. Mnie podobały się zwłaszcza starannie wykonane tła. Muzyczka przygotowana przez firmę Sony Imagesoft jest ciekawym uzupełnieniem całości i brzmi zupełnie jak ta znana z filmu. Gra jest naprawdę bardzo fajna i wciągająca. Jedyny minus jaki znalazłam, to czasami zbyt wolna animacja, ale nie bądźmy tacy wymagający.

Wersja na GAME BOYA prezentuje się równie nieźle, jak na SEGĘ – ale nie jest oczywiście kolorowa. Działa za to szybko i płynnie. Jeśli więc na wakacyjne wojaże zabieracie „grającego chłopca" i zastanawiacie się jaką gierkę wybrać na niepogodę, to radzę Wam wybrać „Hooka". To niezła zabawa.

■ **Marta Ryńska**

CHAKAN
(SEGA)

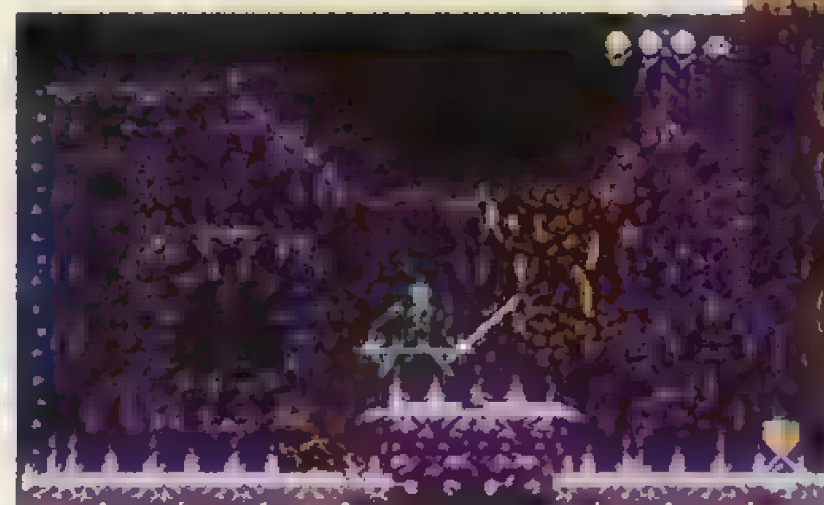
„Chakan" to dość specyficzna gra. Różni się ona tym od większości innych (choćby od opisanego poprzednio „Hooka") tym, że wcielasz się w postać o przysłowiowym „czarnym charakterze". Gra choć niezbyt nowa, zasługuje na szczególną uwagę ze względu na świetną oprawę graficzną i wyjątkowo dobrze zrealizowaną i dobraną muzykę.

W grze mamy do przejścia tylko dwa, ale za to bardzo rozbudowane etapy: Terestial i Elemental. Każdy z tych etapów podzielony jest na cztery plansze: wodną, powietrzną, ziemską i... piekielną. Nasz „czarny" bohater ma do dyspozycji kilka rodzajów broni: topór, kosę i tradycyjną broń białą – szpady, szable. Dodatkowo możemy sobie wyczarować osłonę lub super silny błysk – szczególnie przydatny w końcowej fazie gry. Choć gra jest dość brutalna, to powiedziałabym, że w tym leży jej piękno. Wprawdzie krew nie leje się strumieniami (ani nawet kropelkami) jednak zadawanie ciosów przy wspaniałych efektach dźwiękowych jest wielką przyjemnością. Ten program polecam wszystkim, którzy choć raz zapragną... czyjejś śmierci!

■ **Marta Ryńska**







GRY I KONSOLĘ SNES DOSTARCZYŁA FIRMA **„ATM"** TEL. 610-63-62

GRY I KONSOLĘ SEGA DOSTARCZYŁA FIRMA **„DISCOMP"** TEL. 090-635-806



UWAGA! Pierwszą niespodzianką dla naszych stałych Czytelników jest krążek CD z serii SUPERGAMES zawierający mnóstwo rewelacyjnych gierek! Otrzymają go ZA DARMO wszyscy, którzy w miarę szybko wywiążą się z trzech punktów (po wyżej), a także Ci, którzy SĄ JUŻ naszymi prenumeratorami. Jednak gorąca prośba do tych ostatnich. Prosimy wszystkich „starych" o przesłanie w terminie do 15 sierpnia kartki pocztowej z następującą informacją:

Jestem prenumeratorem „GK", prenumeratę zamówiłem w redakcji (ewentualnie w RUCHu) dysponuję komputerem ... (tu podaj typ komputera i czy dysponujesz CD-ROM-em).

WIELKA PROMOCJA PRENUMERATY

KRĄŻEK CD

I WIELE INNYCH ATRAKCJI ZA DARMO!

Uwaga, uwaga, rozpoczyna się właśnie wielka akcja mająca na celu promowanie stałych Czytelników „GIER KOMPUTEROWYCH". Chcemy, aby każdy z Was miał świadomość, że ciągłe kupowanie naszego pisma popłaca zawsze i wszędzie!

Dlaczego? Proste! Każdy stały Czytelnik traktowany będzie na prawach specjalnych i wyróżniony będzie przez redakcję przywilejami niedostępnymi dla innych. Co to za przywileje, zapytacie? Oj, jest tego trochę: darmowe cover dyski, darmowe krążki CD, super zniżki na zakupy dokonywane w wielu firmach na terenie kraju współpracującymi z naszą redakcją, zaproszenia na liczne imprezy organizowane wspólnie z „GRAMI KOMPUTEROWYMI". Za mało? Będzie więcej, a o wszystkich nowych inicjatywach będziemy informowali na bieżąco.

Jeśli chcecie pozbawić się tego wszystkiego, to już Wasza sprawa. Wszyscy którzy są odmiennego zdania i nie mają ochoty rezygnować z super przywilejów powinni jak najszybciej wykonać co następuje:

1. Wypełnić czytelnie blankiet na przekaz pieniężny (wyciąć go z tego pisma lub wziąć go z poczty). W miejscu UWAGI wpisać typ komputera, np. Amiga, [illegible], PC HD, PC CD-ROM, MAC...
2. Przekazem nadać równowartość 12 kolejnych numerów „GK" tj. 12 x 2,20 zł = 26,40
3. Zdążyć to zrobić zanim się nie rozmyślimy!

NIE CZEKAJ, NIE ZWLEKAJ.

CZYTAJ GRY KOMPUTEROWE!!!

UFO

NA ZIEMIĘ RUSZYLI OBCY!

Ich kosmoloty, o kształtach zbliżonych do dysków, pojawiały się dniem i nocą nad wszystkimi kontynentami. UFO spadały na siedziby ludzkie z nieba, jak jastrzębie na kuropatwy. Zostawiały po sobie śmierć i zniszczenie. Inwazja z dnia na dzień przybierała na sile. Początkowe zaniepokojenie Ziemian przerodziło się w strach. ONZ bez chwili zwłoki powołała specjalny zespół do zwalczania UFO. Kierowano do niego najlepszych komandosów z całego świata. Zespół otrzymał nazwę X-Com. Kierownictwo powierzono Tobie – specowi od czarnej roboty i niewykonalnych zadań! X-Com wyposażono w dwa myśliwce przechwytujące typu Interceptor i jeden transportowiec klasy Skyranger. Cały świat widział w X-Comie ostatnią szansę ludzkości...

ZACZYNASZ OD ORGANIZACJI BAZ I GROMADZENIA SPRZĘTU...

Dzięki funduszom ONZ możesz założyć pierwszą podziemną bazę. Pieniędzy starczy Ci jedynie na jej elementarne wyposażenie. Pozostanie niewielka sumka na dalszą działalność. Szanuj te pieniądze, gdyż następne będziesz musiał zdobyć sam, ze swoich dochodów. Twoje dochody będą pochodziły z dwóch źródeł. Pierwsze to wpłaty wnoszone dobrowolnie przez wszystkie państwa, korzystające z Twojej opieki. Wysokość tych kwot będzie zależała od oceny przez płatników skuteczności działań X-Comu oraz od siły gospodarczej państwa – płatnika. Kierując się tym, załóż swoją pierwszą bazę na terenie silnego ekonomicznie państwa! Nie sugeruj się miejscami najczęstszych przelotów UFO. One będą się pojawiać wszędzie! Drugie źródło dochodów to odsprzedaż państwom ONZ Twoich łupów zdobytych w czasie walk z Obcymi. Będzie to ich broń i amunicja i – choć zabrzmi to makabrycznie – zwłoki Obcych. Ziemia nie może przecież walczyć skutecznie z nieznanym. Zdobyte na Obcych wyposażenie i broń kieruj do swoich laboratoriów do badań. To wymaga zaangażowania i opłacenia inżynierów o różnych specjalnościach. Po ukończeniu badań będziesz mógł w swoich warsztatach podjąć samodzielną produkcję „zabawek" Czas zapoznać się ze strukturą gry i stawianym przez nią celem. Budowa akcji zakłada

TRZY ETAPY GRY UFO

Etap pierwszy – sprowadza się do wykrywania, ścigania i zwalczania przez X-Com wszystkich pojawiających się UFO. Po dostrzeżeniu UFO na ekranie mapy globu, należy wysłać za nim myśliwce pościgowe. W większości wypadków UFO zostaje doścignięte, a walka z nim nawiązana. Interface walki jest dobrze skonstruowany i działa bezbłędnie. Staraj się doprowadzić do spotkania z przeciwnikiem nad kontynentem. Gdy UFO po kilku trafieniach jest zmuszone do lądowania, wycofaj myśliwce do bazy i dowieź komandosów Skyrangerem w pobliże wraku Obcych. Wysadź oddział i spenetruj okolicę oraz wrak, eliminując w walce wszystkich Obcych. Jeśli szczęście i okoliczności Ci sprzyjają, staraj się o obezwładnienie i pojmanie Obcych. Jest to wysoko notowane przez program, zwłaszcza w przypadkach pojmania Obcego w randze komandora, leadera, nawigatora czy inżyniera. Ich przesłuchania, to źródło bezcennych informacji. Obezwładnić możesz przez dotknięcie specjalną pałką, jak i raniąc Obcego. Jeśli unicestwiasz Obcego, potwierdzeniem jego zgonu jest wydanie agonalnego okrzyku. Obcy, który „nie da głosu", jest żywy i może być pojmany. Nie pozostawiaj obezwładnionych bez nadzoru. Zdarza się, że dojdą do siebie i ponownie włączą się do walki. Owładnięcie mało uszkodzonym statkiem daje jeszcze jedną wielką korzyść. Systemy napędowe UFO zawierają bezcenną substancję o nazwie elirium 115. Będziesz mógł ją wykorzystać do napędu własnych statków oraz przy produkcji amunicji o wysokiej sile rażenia. Na kosmicznych spodkach znajdziesz również cenny stop metalu – Alien Alloy. Elirium i Alien Alloy nie są osiągalne na Ziemi. Zawsze pozostaw jednego komandosa na straży Skyrangera. Obowiązuje to we wszystkich etapach gry. To popłaca! W tym etapie jest jeszcze jeden wariant walki z Obcymi. Przecież UFO wcale nie musi lądować awaryjnie! Często ląduje samo, dla założenia bazy lub przeprowadzenia rekonesansu. Jeśli masz do czynienia z takim przypadkiem – odpada konieczność wysyłania myśliwców i od razu możesz wysłać komandosów Skyrangerem. Owładnięcie nieuszkodzonym UFO daje większe korzyści, więcej elirium i jest wyżej punktowane przez program. Jego załoga będzie jednak liczniejsza i będzie stawiała twardy opór. Rychło zorientujesz się, że ścigane UFO są coraz bardziej różnorodne i coraz większe. Jeśli chcesz zwyciężać, nie atakuj na początku gry krążowników i pancerników. Nie masz wtedy jeszcze ciężkich broni i zbroi dla komandosów. Nie stosuj szablonowych taktyk walki. Każda misja jest pod względem taktycznym inna i wymaga uwzględnienia tej specyfiki. Równie prędko dostrzeżesz, że „masz zaszczyt" z różnymi rasami Obcych. Jedne są tylko niebezpieczne, inne bardzo groźne. To wymaga również uwzględnienia w sposobie walki z „kosmiczną zarazą". O momencie wybicia ostatniego Obcego w danej misji i tym samym jej zakończenia – program poinformuje Cię sam. Łupy są zabierane automatycznie. Bezpośrednio po misji następuje jej ocena i rozliczenie. Raz w miesiącu przedstawiane Ci jest rozliczenie z wpływu gotówki od poszczególnych państw. Poświęć mu zawsze uwagę i wyciągnij z niego wnioski. DRUGI ETAP GRY – pojawia się gdzieś na przełomie 1999 i 2000 r. Odniosłeś już wiele zwycięstw i wiesz już jak walczyć z różnymi rasami Obcych. Produkujesz broń przejętą od Obcych oraz dysponujesz wieloma ułatwiającymi życie i walkę urządzeniami. Wiesz już, jak obrzydliwa jest stosowana przez Ethereale i Sectoidy broń fal Psi działających na umysły komandosów. Co więcej – po pojmaniu pierwszego żywego Sectoida i przebadaniu go, po wybudowaniu Psi Lab (ośrodka treningowego) oraz Psi Amp (nadajnika fal Psi) sam będziesz mógł stosować w walce fale Psi. W dalszej fazie gry dowiesz się, że bez fal Psi nie przebrniesz przez trzeci etap gry. Jak ognia będziesz się wystrzegał walki w zwarciu z Chryssalidem. Jest to na szczęście rzadko pojawiający się przeciwnik. W zwarciach wstrzykuje swojej ofierze do krwiobiegu jaja. Dalszy ciąg tej historii znasz zapewne z filmowej trylogii pt. „Alien". W drugim etapie pojawia się nowe miejsce walki z Obcymi. Są to wielokondygnacyjne, założone przez nich bazy. Taktyka walki toczonej w ich pomieszczeniach jest inna niż w starciach w terenie. Przypomina raczej penetrację pomieszczeń UFO. Bazy Obcych powiększają Twój szacunek dla wyobraźni autorów gry UFO. Wspaniała sceneria. Widać, że poruszasz się w pozaziemskim świecie. W drugim etapie gry zaczynasz podejrzewać, że coś jest jednak nie tak, jak być powinno. Odniosłeś dziesiątki wspaniałych zwycięstw, opanowałeś kilka baz Obcych, a Ziemia dalej „schodzi na psy". Radzę, abyś nagrywał stan gry po każdej ukończonej misji. Może zdarzyć się, że w najmniej oczekiwanym momencie pojawi się komunikat o zwycięstwie Obcych i wytępieniu Ziemian. Wtedy już tylko pozostaje Ci powtórzenie którejś z misji, gdzie Ziemia jeszcze wyraźnie kontroluje sytuację, albo... „game over"! W drugim etapie, poza zwalczaniem baz Obcych, musisz doprowadzić do pojmania żywcem komandora jednej z baz. Ten rychło wyśpiewa, że

NA MARSIE UKRYTA JEST GŁÓWNA BAZA OBCYCH!

Jej zniszczenie to trzeci etap gry! Mieści się ona w piramidach pozostałych po wymarłej cywilizacji marsjańskiej o nazwie Cydonia. Tam wiodąca rasa Obcych, a są nią Ethereale, ma swój ośrodek dowodzenia w podziemnym systemie komnat. Ośrodek ten



jest kierowany przez kulistą Królową. Pamiętaj! Nie powstrzymasz inwazji Obcych na Ziemię, dopóki nie zniszczysz ich ośrodka dowodzenia! Jak się dostać na Marsa i gdzie szukać centrum w podziemiach Cydonii? Musisz wybudować pierwszy kosmolot. Nosi on nazwę Avanger. Po załadowaniu tam oddziału świetnie uzbrojonych komandosów – uzbrojonych również w fale Psi – znajdziesz opcję, która automatycznie wyekspediuje Cię na Marsa. Wylądujesz u podnóża piramid Cydonii. Od tej chwili losy Ziemi będą zależały naprawdę już tylko od Ciebie!

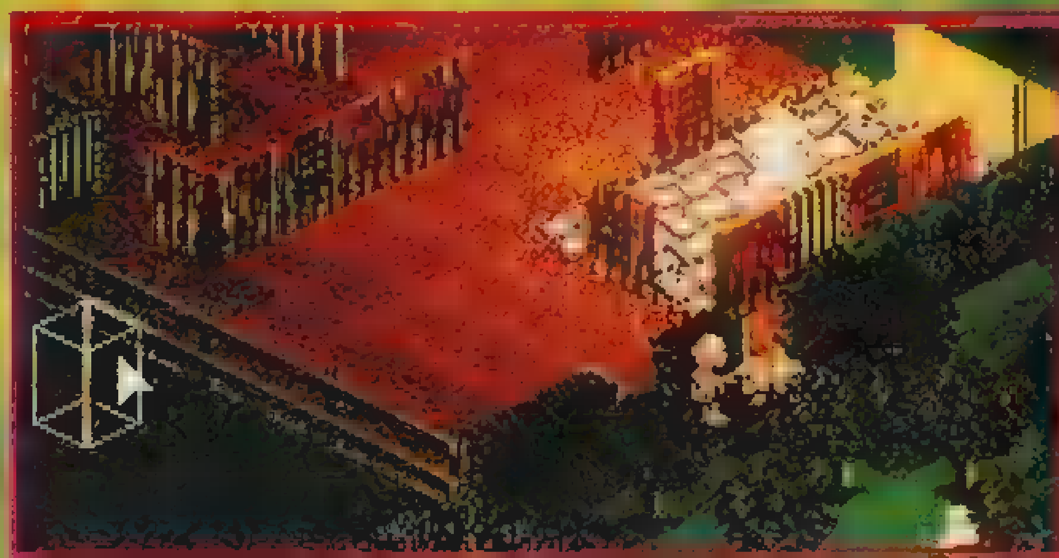
GŁÓWNY EKRAN GRY I INTERFACE STEROWANIA MISJAMI

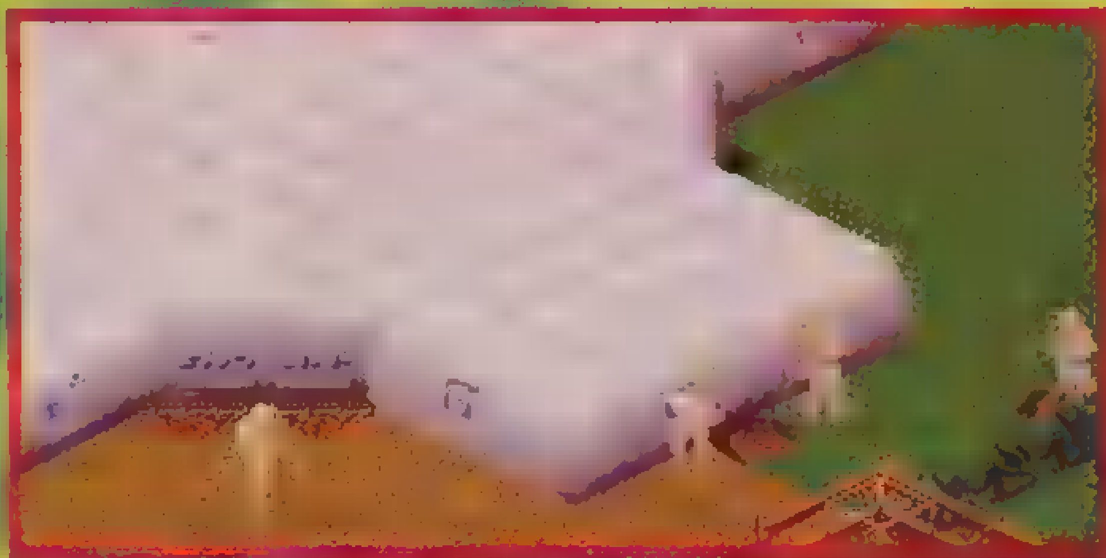
Piękno i kolorystyka grafiki oraz bogactwo scenerii tego ekranu zasługują na podziw i uznanie. Na ekranie tym walczysz z załogami zestrzelonych spodków i tych UFO, które same wylądowały na rekonesans. Jest to również ekran obrony własnych baz przed Obcymi, ekran ataku baz Obcych i bazy centralnej na Marsie. Interface ekranu misji zawarto w dolnym pasie tego ekranu. Jest on poręczny i działa bez zarzutu. Wielkie okna po lewej i prawej stronie pasa ukazują, co komandos trzyma aktualnie w obydwu rękach.

Pierwsza od lewej ikonka w górnym pasku i ikonka znajdująca się bezpośrednio pod nią, służą do przemieszczania komandosa w pionie. Ma to zastosowanie przy poruszaniu się komandosów w „latających pancerzach", forsowaniu przez nich schodów oraz jeździe windami, tak w UFO, jak i w bazach Obcych. Kolejna para ikonek służy do obserwacji terenu misji z różnych (od 2 do 4-ch) poziomów misji. Oddaje to nieocenione usługi przy rażeniu celów stojących niżej od strzelającego. Trzecia od lewej ikonka w górnym pasku służy do przywoływania mapy terenu. Ukazane na niej żółte plamki to Twoi żołnierze, czerwone – to cywile a niebieskie lokalizują wroga. W tym miejscu ważna uwaga generalna. Na ekranie misji dojrzysz wroga, gdy Twój komandos zwrócony jest w jego stronę. Jeśli tego nie uczyni, może bezwiednie wejść prosto pod lufę wroga. Nie żałuj więc jednostek ruchu (czasu) na obracanie się. Czwarta od lewej ikonka w górnym pasku służy do przywoływania ekranu komandosa i sprzętu. Możemy na nim operować bronią i amunicją. Możemy również podejmować przedmioty i osoby, leżące u stóp komandosa. Ikonka umieszczona bezpośrednio pod tą opcją powoduje ulokowanie postaci komandosa pośrodku obrazu misji. Kolejna ikonka od lewej w tej linii powoduje przejście do ekranu następnego komandosa. Uważaj na znajdującą się pod nią ikonkę w drugim pasku. Powoduje ona wyeliminowanie kolejnej postaci „z kolejki" co, jak się przekonasz, bywa pomocne w grze. Kolejna od lewej – w górnym pasku – ikonka (jakby plik kartek) umożliwia obser-









wację ekranu misji z najwyższego poziomu, pozostawiając jednocześnie celownik broni na właściwym poziomie. Znajdująca się niżej ikonka ze znakiem zapytania, udostępnia opcje misji, m.in. umożliwia zapisanie stanu gry. Ikonka przypominająca znak ograniczenia postoju, służy do zakończenia tury ruchu w misji. Umieszczona pod nią ikonka z samolotem powoduje przerwanie misji. Pozostawieni poza samolotem komandosi giną, pogarszając konto punktowe za misję. Pod zespołem ikonek, z lewej strony umieszczono cztery kolorowe ikonki-prostokąciki ze strzałkami. Są bardzo pożyteczne, gdyż umożliwiają zarezerwowanie niezbędnej ilości jednostek czasu potrzebnych dla oddania określonego typu strzału przez komandosa. Po prawej stronie od nich umieszczono symbol dystynkcji stopnia wojskowego komandosa. Kliknięcie na nim daje pełną charakterystykę postaci, podobnie jak w ekranie Soldiers. Cztery kolorowe liniowe wskaźniki pod ikonkami orientują na bieżąco, w odniesieniu do każdego komandosa:

• zielony – ilości jednostek czasu umożliwiających poruszanie się w danej turze,

• żółty – energii dysponowanej przez żołnierza,

• czerwony – stanie zdrowia postaci,

• fioletowy – o psychicznej gotowości do walki komandosa.

Bezpośrednio nad tymi wskaźnikami jest wypisane imię i nazwisko komandosa, którym właśnie operujesz.

EKRANY OPERACYJNE GRY

Służą do obsługi wszystkich operacji, mających sens i zastosowanie w grze:

• Ekran globu – ma zastosowanie uniwersalne, a odpowiednio przybliżony spełnia funkcje mapy. Nie należy przywiązywać uwagi do naszkicowanych tam granic, mają one charakter orientacyjny. Zaznaczone miejsca to cele prawdopodobnych ataków UFO. Ekran ten obsługuje:

• oznaczanie miejsca nowo zakładanych Twoich baz,

• wykrywanie miejsca baz założonych przez Obcych (od mocy zainstalowanego w Twojej bazie radaru zależy promień wykrywalności baz Obcych),

• śledzenie przelotów UFO i pościg,

• natychmiastowe dysponowanie samolotami X-Comu i kierowanie ich do walki powietrznej lub naziemnej,

• dostęp do UFO-pedii czyli wiedzy o UFO,

• regulację szybkości upływu czasu,

• oznaczanie aktualnej daty,

• dostęp do bazy i ekranów graficznych,

• stan finansowania X-Comu przez poszczególnych sygnatariuszy ONZ-owskiej uchwały o zwalczaniu UFO.

• Ekran walki powietrznej – czyli ekran starć z UFO. Pokazuje radarowy obraz pościgu i walki z UFO. W formie graficznej ilustruje stopień uszkodzeń Twego myśliwca. Pozwala na dobór rodzaju i intensywności ataku. W przypadku lotu UFO nad morzem, zezwala na czasowy pościg bez nawiązania walki (zestrzelone UFO, tonie). Walka z UFO może skończyć się zniszczeniem lub uszkodzeniem statku UFO lub... Twojego myśliwca. Przypominam – bądź rozważny przy podejmowaniu walki z krążownikiem lub pancernikiem UFO. Wielkość i obraz UFO możesz rozpoznać przed walką. Oddawaniem salw do UFO kieruje komputer pokładowy Twojego myśliwca.

• Ekran Twoich baz – informujący o ich (jej) wyposażeniu i umożliwiający ich (jej) rozwój. Początkujący (stopień beginner) otrzymuje pierwszą bazę wyposażoną w trzy lądowiska samolotów, windę do komunikacji z powierzchnią ziemi, kwaterę dla załogi, mały system radarowy, centralny magazyn, laboratorium i warsztat doświadczalno-produkcyjny. Z tego ekranu uzyskujesz dostęp do dalszych procedur umożliwiających rozbudowę bazy i budowę nowych baz. Nowe pomieszczenia można dobudowywać tylko do istniejących i ekran ma co do tego czasem specjalne wymagania. Rozbudowa bazy wymaga czasu i pieniędzy. Uważaj, nie zbudujesz nowego samolotu, jeśli nie dysponujesz wolnym lądowiskiem. Nie przesadzaj z budową nadmiernej liczby baz, gdyż rozprasza to nieefektywnie Twoje zasoby finansowe. W zupełności wystarczą Ci dwie – trzy bazy.

• Ekran komandosów (soldiers) – podający pełną charakterystykę zwerbowanych komandosów i umożliwiający wyposażenie komandosa w pancerną zbroję, w tym również zbroję umożliwiającą (antygrawitacyjne?) przemieszczanie się w poziomie i pionie terenu misji. Nadmienię, że indywidualny przydział uzbrojenia dla komandosa można wykonywać tylko w samolocie, zaraz po jego wylądowaniu na terenie misji. Komandosi mają swoje imiona i nazwiska, ale możesz je na tym ekranie dowolnie zmieniać.

• Ekran uzbrojenia ekipy (equip craft) – służy do załadowania broni i amunicji z magazynu do samolotu. Na ekranie tym dokonujesz również doboru wielkości i składu ekipy. Ekran ten umożliwia uzbrojenie w broń pokładową Interceptorów i Avengera (myśliwiec kosmiczny umożliwiający jednocześnie przetransportowanie komandosów na Marsa). Ostatnią, bardzo ważną funkcją tego ekranu jest umożliwianie odsprzedania niepotrzebnej już broni, w tym broni zdobytej na Obcych.

• Ekran transferu – umożliwiający przemieszczanie samolotów, ludzi i uzbrojenia z bazy do bazy.

• Ekran badań (research) – służący do badań broni i wyposażenia oraz amunicji zdobytych na Obcych. Jego podstawowa rola, to badania nad nowymi technologiami i wdrażanie ich do produkcji. Na początku gry możesz tu rozwijać produkcję ziemskiej broni laserowej. Bardzo ważne jest właściwe wyprofilowanie pracy ośrodka badań. Może to mieć decydujące znaczenie dla zwycięskiego ukończenia gry. Bardzo popłaca konsekwentne trzymanie się wyznaczonego ośrodkowi programu badań. Projektując nową broń, pamiętaj o zapewnieniu amunicji do niej. Tu badasz martwych i przesłuchujesz żywych kosmitów. Naucz się doceniać wyniki tych prac. Aby badać i przesłuchać żywych Obcych, musisz dysponować specjalną komorą (klimatyczną? – tylko jak ci Obcy radzą sobie doskonale w środowisku ziemskim?). Szybkość postępu wszystkich badań zależy od środków, jakie możesz na to przeznaczyć.

• Ekran warsztatu (manufacture) – warsztat ten potrafi wyprodukować wszystko to, co opracowali Twoi naukowcy. Jego funkcjonowanie wymaga również niemałych nakładów finansowych. Za to będziesz potem mógł produkować uzbrojenie i wyposażenie wg wzorów przejętych od obcej cywilizacji. Tych produktów nie zakupisz nigdy na wolnym rynku. Nie próbuj czasem skierować w nim do produkcji broni, amunicji i wyposażenia oferowanego przez Ziemian. Nic z tego nie będzie, gdyż nie otrzymasz licencji. Pamiętaj, że do produkcji w warsztacie niektórych wyrobów są niezbędne elirium i pozaziemski stop metali, które musisz nieustannie zdobywać na Obcych. Zakład dość wolno produkuje pierwsze egzemplarze, ale dotrzymuje obiecanych terminów.

• Ekran zakupów i werbunku (purchase/recruit) – jest to bardzo dobrze zaopatrzony dom sprzedaży wysyłkowej. Tu zakupisz wszystko, pod warunkiem dysponowania odpowiednią kwotą pieniędzy. Tu nabędziesz broń, amunicję i sprzęt oferowany przez Ziemię. Z czasem będziesz mógł nabyć niezmiernie użyteczne czołgi. Tu możesz wynająć samoloty i personel. Ale samo dysponowanie mamoną nie wystarcza. Aby zamówienie zostało zrealizowane, musisz dysponować wolnym miejscem w magazynach, a w przypadku zakupu samolotu – wolnym lądowiskiem. Dziwni sprzedawcy – nieprawdaż? Przy zakupach pamiętaj o zasadzie kompletacji broni i amunicji. Program jest wredny i niczego nie podpowie!

• Ekran sprzedaży (sell/sack) – funkcjonalnie jest dokładną odwrotnością uprzedniego ekranu. Tu sprzedajesz zbywające Ci łupy zdobyte na Obcych. Tu możesz pozbyć się broni ziemskiej, którą już zastąpiłeś modelami bardziej doskonałymi. Sprzedaż zwalnia nieco powierzchni magazynowej. Znajdziesz tu również chętnych nabywców na zwłoki Obcych. Sprzedaż ta nieźle podreperuje Twój budżet, toteż korzystaj z tego ekranu po każdej udanej misji.

Z CZYM DO WROGA?

Ziemia zaoferuje Ci bogaty asortyment uzbrojenia. Będziesz mógł stopniowo dokonywać coraz bardziej atrakcyjnych zakupów:

• rifle – karabin o laserowym celowniku. Większości Obcych nie załatwisz z tego jednym strzałem.

• auto cannon – automatyczne działko, obsługiwane ręcznie. Dostarczane – podobnie jak karabin – już na początku gry. Ogień seryjny!

• heavy cannon – ręczne działko, udostępniane na początku gry. Nieporęczne, angażuje obie ręce. Różne rodzaje amunicji. Dość skuteczne. Z braku innych – do stosowania.

• heavy laser – ciężki laser. Nie potrzebuje amunicji, co może być ratunkiem w opresji. Niezbyt celny, ale dobrze go mieć w rezerwie, zwłaszcza gdy zapomnimy o amunicji do innej broni.

• rocket launcher – ręczna wyrzutnia rakietowa z laserowym celownikiem. Bogaty wybór rakiet. Zalecany przez znawców.

NIEKTÓRE „ZABAWKI" OBCYCH

• small launcher – mała wyrzutnia bomb. Niezawodna, celna. Służy do obezwładniania Obcych. Stosuj zamiast „różdżki obezwładniającej", która jest pomysłem bez sensu.

• heavy plasma – ciężki miotacz plazmy. Celny i niezwykle skuteczny. Przejmij jak najszybciej od Obcych, skieruj do badań i produkuj, a potem strzelaj, strzelaj...

• blaster launcher – wyrzutnia śmierci. Komandosi nazywają go bronią Dnia Sądu Ostatecznego. Pocisk sterowany komputerowo, pokonuje krzywizny lotu i omija wzniesienia. Zawsze skuteczny. Jak najszybciej przechwyć i uruchom produkcję.

• sectopod – robot bojowy Obcych, broniący niektórych ich baz. Trudny, lecz możliwy do zniszczenia.

• cyberdisc – cybernetyczny robot bojowy kosmitów, strzelający plazmą. Wystrzegaj się tego draństwa, gdyż po trafieniu eksploduje jak pocisk atomowy.

Z KIM MAMY ZASZCZYT?
- MAŁE CO NIECO O RASACH KOSMITÓW

• Ethereale – naczelna rasa kosmitów, kierująca atakiem pozostałych ras na Ziemię. Ich najwyższy stopień rozwoju, to egzemplarz królowej. Rasa cherlawa, potężna umysłem. Rozwinięte zdolności emitowania fal Psi, co poza nim czynią tylko Sectoidy.

• Chryssalidy – wspomniałem już o nich. Monstra wstrzykujące jaja do krwiobiegu ofiary. Mistrzowie w walce w zwarciu. Niezwykle niebezpieczne, na szczęście rzadko pojawiają się w UFO i bazach.

• Mutony – to cannon fodder (rąbanka armatnia) kosmitów. Krzyżówka biologiczno-cybernetyczna. Niezwykle odważne w walce. Występują również w bazach, ale wtedy towarzyszą im Cylatoidy.

• Celatoidy – jadowite. To biologiczne „wykrywacze" fal mózgowych człowieka. Silacoidy – organizmy krzemowe, żyjące w symbiozie z Mutonami.

• Floatery – kolejny mutant cybernetyczno-biologiczny. Potrafi unosić się w powietrzu. Wyjątkowo niebezpieczny przeciwnik.

• Sectoidy – świetni żołnierze i naukowcy. To spod ich „ręki" wyszły wyżej opisane transformacje genetyczne i krzyżówki. Duże zdolności w emisji fal Psi.

• Snakemany – tak nazwane od przemieszczania się ruchem węża. Straszliwi wojownicy. Odporni na ogień.

Gra „UFO" to kolejny wielki sukces firmy MicroProse. Intrygująca i zaskakująca fabuła, wspaniała grafika, świetna oprawa dźwiękowa. Ostatnio został wydany firmowy upgrade likwidujący pewne „niedoróbki" grafiki w bazach Obcych. Po jego zainstalowaniu gra działa bezbłędnie. Z czystym sumieniem przyznaję tej grze bardzo wysoką ocenę.

■ **RESET**

MICROPROSE '94

U F O

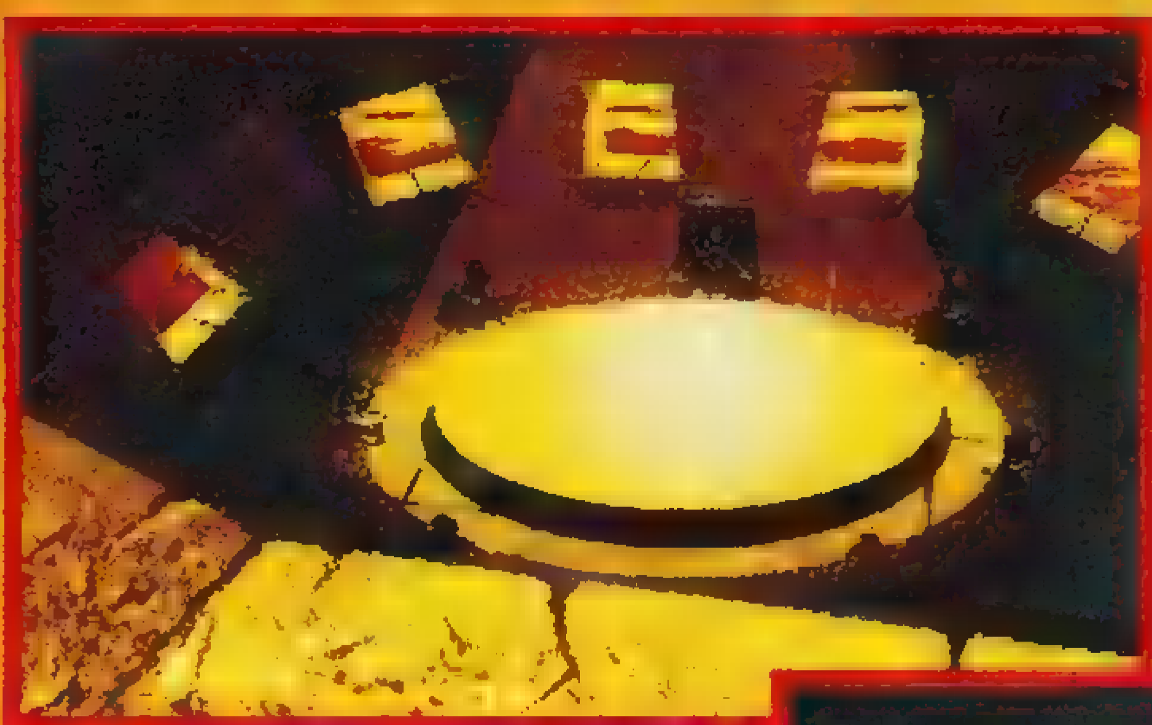
dystrybucja
IPS
tel. (0-2) 642-27-66

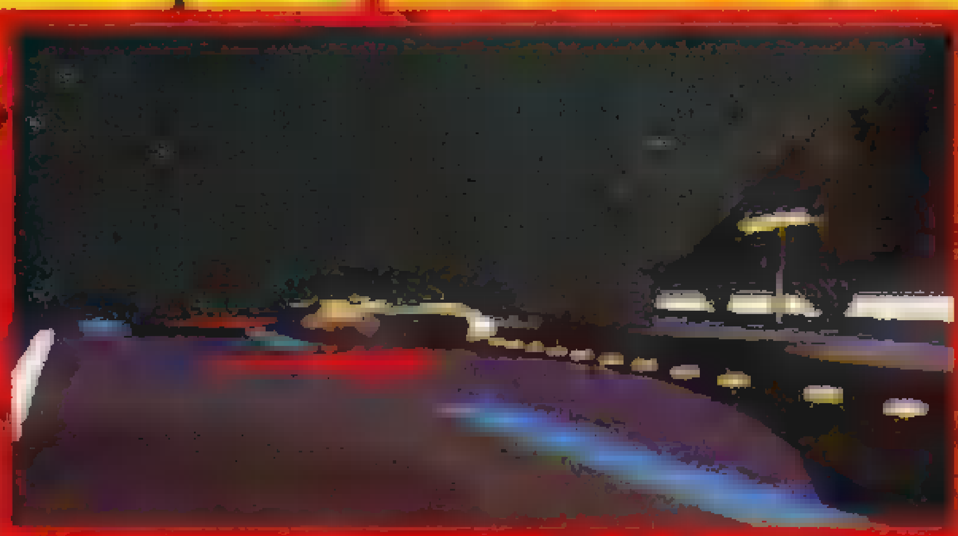
cena det.
104.00,-

wymagania sprzętowe
min. 386 DX, VGA, 2 MB RAM,
AMIGA 500 – 1200

ocena
9







Poprzedni produkt programistów spod szyldu Coktel Vision był absolutnym hitem. Mam na myśli oczywiście grę „Lost In Time" opisywaną już w „Grach Komputerowych" 1/94 i 2/94.

Doskonała grafika, świetny dźwięk i zupełnie odmienny sposób sterowania sprawiły, że ta gra przez dłuższy czas była (i jest nadal) jedną z najlepszych gier przygodowych firmy Coktel Vision. Ich kolejny produkt jest następną przygodówką o znakomitej grafice, wspaniałych animacjach i ciekawej fabule.

Tematyka gry związana jest z indiańską cywilizacją Inków. Zgromadzili oni olbrzymie skarby, zrabowane przez hiszpańskich konkwistadorów, ale podobno wiele więcej ukryli w niedostępnych andyjskich kryjówkach. Ich wiedza i umiejętności przekraczały w znacznym stopniu poziom innych ludów żyjących w tamtej epoce. Pozwoliło to Inkom na wybudowanie ogromnych budowli, niespotykanych u innych cywilizacji, w innych rejonach świata. Zdaniem Ericha von Daenikena, wiedza Inków przekraczała w wielu wypadkach nawet naszą wiedzę współczesną – Inkowie byli bowiem potomkami przybyszów z Kosmosu!

No, ale my tu gadu, gadu a dziewczynki stygną. Gra „Inca 2 Wiracocha" przedstawia taki właśnie świat Inków, będący mieszanką informacji naukowych, legend, spekulacji paleoastronautycznych i bujnej fantazji autorów. Ty występujesz tam w roli syna wodza Inków Wiracocha. Masz na imię Atahualpa, a przed Tobą niesamowicie ważne zadanie. Otóż całemu narodowi Inków zagraża wielkie niebezpieczeństwo z Kosmosu. Ty, jako że jesteś młody, silny i odważny, musisz przeciwstawić się temu niebezpieczeństwu. Wiadomo tylko, że jakaś inna cywilizacja chce przejąć władanie nad asteroidą a przy okazji zagarnąć ziemie należące do Inków. Twój ojciec jest już zbyt stary, aby przeciwstawić się najeźdźcom i w ten sposób na Ciebie spada obowiązek obrony całego Imperium Inków.

Swoją misję zaczynasz w królewskim pałacu. Masz przed sobą dwa okienka. To po prawej prowadzi na lotnisko pojazdów kosmicznych. Jest to etap typowo zręcznościowy, który bardzo polecam. W dalszej części gry będziesz bardzo często zmagał się z przeciwnikami i niezbędny będzie Ci wyrobiony refleks. Drugie okno prowadzi do wyjścia z pałacu. Zanim się jednak z niego wydostaniesz, musisz zrobić parę rzeczy.

Otóż najpierw zabierz strażnikowi żółte pióro. Następnie podnieś kamień. Parę metrów wyżej widzisz małą rynienkę, którą płynie woda. Pod nią znajdują się dwie statuetki. Włóż kamień w przerwę w rynnie. Woda napotka przeszkodę i spłynie prosto na posąg. Teraz przyłóż pióro do posągu, a wtedy uruchomi się mechanizm i rzeźba opuści się na dół. Zauważasz, że jedna część kraty podniosła się. Tak samo postąp z drugim posągiem. Druga część kraty podniosła się do góry i możesz już wyjść na zewnątrz.

Po krótkiej podróży statkiem kosmicznym znajdujesz się w nieznanym Ci miejscu. Na górze zauważasz strażnika. Po prawej stronie, na sznurze, zawieszone są jakieś zielska. Zabierz je. Nie zapomnij także o sznurku i belce. Przed sobą masz kupkę kamieni. Weź jeden i rzuć nim w stronę strażnika. Nie czekaj na jego reakcję tylko szybko schowaj się za drzewa (po Twojej prawej stronie). Strażnik, zaciekawiony tym zdarzeniem, pójdzie się rozejrzeć. Ty nie zwlekaj dłużej, tylko pójdź w lewo. Nad przejściem widzisz dwa występy. Zawieś na nich belkę. Następnie przyczep linę do belki i czekaj na strażnika. Powinien niedługo się pojawić. Pamiętaj, aby nie stać na widoku. Schowaj się za ogrodzenie z drewnianych palików po prawej stronie. Jeżeli strażnik się nie pojawi, to wróć tam skąd brałeś linę. Jeżeli będzie stał na swoim starym miejscu, to jeszcze raz rzuć w niego kamieniem i schowaj się za drzewami. Gdy strażnik podejdzie do przejścia, to nie powinno być już problemów z nabiciem mu niezłego guza. Wystarczy tylko pociągnąć za linę, gdy pojawi się on w przejściu. Teraz, już przez nikogo nie zatrzymywany, wsiadasz do statku kosmicznego i lecisz ratować imperium Inków.

Masz teraz przed sobą etap zręcznościowy. Zwykle tak bywa, że po etapie typowo przygodowym, logicznym następuje część zręcznościowa, gdzie walczysz za sterami swojego statku z najeźdźcami. Twój pojazd zostanie przechwycony i dostaniesz się na pokład innego statku. Musisz się jak najszybciej stąd wydostać. Podejdź do ekranu kontrolnego. Uruchom go za pomocą przycisków od 1 do 4. Następnie wciśnij jakiekolwiek liczby z klawiatury po prawej stronie. Po tej czynności powinieneś móc już otworzyć mocarne drzwi. W środku, po prawej stronie, koło rury, leży łom. Zabierz go i za jego pomocą otwórz skrzynię z napisem VODKA. Ciekawe, to już wtedy znali ten trunek? Weź jedną butelkę, nie za dużo, nie za dużo. Wlej płyn z tej butelki do rury, to tam gdzie znalazłeś łom. Idź teraz do kabiny sterowniczej i włącz silniki. Do tego celu służy dźwignia, obok koła sterowniczego. Następnie włącz ekran kontrolny, sprawdź silniki i możesz już ruszać dalej. Przed Tobą kolejny etap zręcznościowy, oczywiście już odpowiednio trudniejszy.



Następnie skontaktujesz się ze swoim sprzymierzeńcem, ustalicie jak dalej lecieć. Pojawi się mapa. Musisz wykazać się teraz bardzo dużą dokładnością. Powinieneś wszystko robić dokładnie tak, jak Ci mówią. Pierwszy punkt umieść w małym jeziorku po zachodniej stronie mapy. Drugi punkt leży w zagłębieniu (kolor ciemnozielony) na północnym wschodzie. Trzeci znajduje się w kotlinie na południowym wschodzie, a czwarty w jeziorku na wschodzie. Jeżeli uda Ci się dokładnie utrafić te parametry, to polecicie na Ziemię w odwiedziny. Spotkacie się tam z sojusznikiem. Jest nim kobieta, która pomoże Wam w walce o przetrwanie imperium Inków. Pierwszą rzeczą, którą tam będziesz musiał zrobić jest umieszczenie kuli w centrum wykresu. Spowoduje to, że wszystko będzie chodziło jak należy. Mam tu oczywiście na myśli maszyny do czerpania energii. Dostaniesz także zadanie przetransportowania pewnego płynu przez kanion. Najpierw musisz załadować go na lokomotywę, gdyż takim środkiem transportu będziesz musiał go przewieźć. Zabierz więc łom,

IN

leży niedaleko korby. Następnie wejdź do środka lokomotywy. Zabierz stamtąd oliwiarkę. Za jej pomocą naoliw korbę. Mimo, że naoliwiona, to nie chce dać się ruszyć. Pomóż więc sobie łomem. Płyn przeleje się do pociągu. Wejdź teraz do środka. Zabierz sznurek przytrzymujący koło (INLET). Gdy go już sobie przywłaszczysz, to pokręć kołem. Podniesie się ciśnienie. Wciśnij jeszcze przycisk, aby rozpalić ogień w piecu. Wystarczy jeszcze tylko łomem odblokować dźwignię i już możemy ruszać.

Gdy tak sobie będziesz spokojnie jechał, nagle, ni stąd, ni zowąd, napadną Cię jacyś zbóje. Są bardzo dobrze wyposażeni w latające maszyny o dużej sile rażenia i takie tam. Na szczęście Ty też masz działko i to nie jedno. Nie daj się więc tak łatwo i wal w nich bez opamiętania. W końcu powinieneś dotrzeć do jaskini. Z szafki zabierz brzytwę (SHAVER), sznurek z kamieniem na końcu (BALLASTED THREAD), młot (MALLET), butelkę (MERCURY BOTTLE) no i oczywiście klucz. Za pomocą brzytwy obetnij sznurek blokujący dostęp do szuflady. Klucz jest jednak tak zardzewiały, że z trudem mogłeś go z powrotem wyciągnąć. Oczyść go z rdzy w piasku. Błyszczy teraz aż miło. W szufladzie znajdziesz rysunek samolotu w kształ-







Gry Komputerowe Klasyka

ICA 2

cie bumerangu. Na dole kartki widniały jakieś liczby, zapamiętaj je. W ścianie zauważasz wmurowany sejf. Pokrętła są jednak tak zardzewiałe, że trudno nimi pokręcić. Oczyść je płynem z butelki. Teraz ustaw kod, są to te liczby, które widniały na dole kartki. W środku znajdziesz nagranie tegoż właśnie samolotu podobnego do bumerangu. Na pożegnanie dostaniesz niebieski kryształ. Znajdziesz się w pomieszczeniu, z ekranem po lewej stronie. Naciśnij przycisk „OK" i włóż kamień w powstałą dziurę. Wybierz planetę B. Teraz przed Tobą znowu element zręcznościowy. Jeden z najtrudniejszych w całej grze. Musisz rozwalić trzy główne statki i parę innych, mniejszych. Musisz zawczasu ustalić plan działanie, słuchaj się ojca on dobrze gada. Mapę masz dostępną pod klawiszem F8. Na czerwono zaznaczone są trzy główne statki. Pozostałe kolory to inne mniej ważne pojazdy. Nie zapominaj jednak o nich, gdyż też mogą Ci zajść nieźle za skórę. Najlepiej zrobisz, jeżeli zniszczysz dwa główne statki, a jeden sobie zostawisz. Jeżeli zniszczysz wszystkie trzy od razu, to inne małe stateczki uciekną gdzieś daleko i nie będzie mógł ich namierzyć.

Gdy przebrniesz cało przez to piekło, to wylądujesz na planecie Annobon.

Musisz teraz za pomocą liści odgarnąć piasek. Zauważysz tam ślady czyichś stóp. Idąc po nich trafisz do zagajnika. Podnieś z ziemi małża. Gdy pojawi się małpa, to rzuć w nią tym co przed chwilą podniosłeś z ziemi. Małpa ucieknie przestraszona i przy okazji ptak, siedzący do tej pory spokojnie, też odleci. Podnieś jeszcze jedną małżę. Połóż ją na kamieniu i rozwal młotkiem. Wyjmij ze środka perłę. Spójrz teraz na gniazdo. Leżą w nim jajka. Jedno z nich jest zielone. Dotknij teraz perłą tego jajka. Czyżby to był sen, a może przewidzenie.

Na szczęście otrząsnąłeś się już z tego koszmaru. Pogadaj teraz z Murzynem. Poskarży Ci się, że jego „pupilek" nie może widzieć, ponieważ nie ma oczu. Przyjrzyjmy się temu zwierzakowi. W puste oczodoły wstaw perłę i małża. Krokodyl wreszcie odzyskał wzrok. Wyjmij dwa pale podtrzymujące kamienne drzwi. W środku rozwal młotkiem tykwę – stoi na postumencie. Odwróć się teraz z lewo. Postaw dwa pale na dwóch pierwszych filarach. Na trzecim natomiast umieść jedną połówkę tykwy. Drugą przymocuj nad wejściem do jaskini. Promienie światła spowodują rozbicie szklanej kuli na głównym filarze. Dzięki temu wejdziesz w posiadanie fioletowego kamienia. Postaw go w miejscu rozbitego filara. No i kolejny etap zręcznościowy. Tym razem masz na karku całą bandę. Bardzo przydatne będą bomby, dostępne pod klawiszem F4. Przeniesiesz się do Doliny Trzech Snów. Podejdź do urwiska. Przed sobą masz wielki kamień stojący na skraju urwiska. Wbij w niego kołek. Aby kołek nie wypadł, dobij go do końca młotkiem. Zaczep o korzeń kawałek sznurka (znalazłeś go wcześniej w szafce) i połącz to wszystko z liną. Później jeszcze raz z korzeniem. Następnie przeciągnij koniec liny przez kołek wbity w kamień. Wypchnij teraz mały kamień spod tego wielkiego. Chwyć się liny i tak skonstruowaną windą wjedziesz do góry.

Spotkasz tam starego czarnoksiężnika Lamę. Naciśnij teraz odpowiednie pergaminy. Najpierw drugi, później czwarty i w końcu siódmy. Zabierz konchę. Z tajemniczej budowli zabierz łańcuch. Przyczep go go punktu na posągu. Piorun trzaśnie w to miejsce i złoto spłynie prosto do formy. Wyjmij je za pomocą łomu. Masz teraz całkiem ładny dysk. Pojawi się Lama. Połóż mu na kolanach konchę. Następnie podnieś kawałki drewna i ustaw z nich szkielet ogniska. Przymocuj tam kawałek wstążki, zawieś na tym dysk i walnij młotkiem w dysk. Dźwięk będzie tak przeraźliwy, że Lama zadmie w konchę. Z kolei dźwięk konchy będzie tak silny, że skruszy lody broniące dostępu do jaskini. Otworzy się przejście do lodowej pieczary.

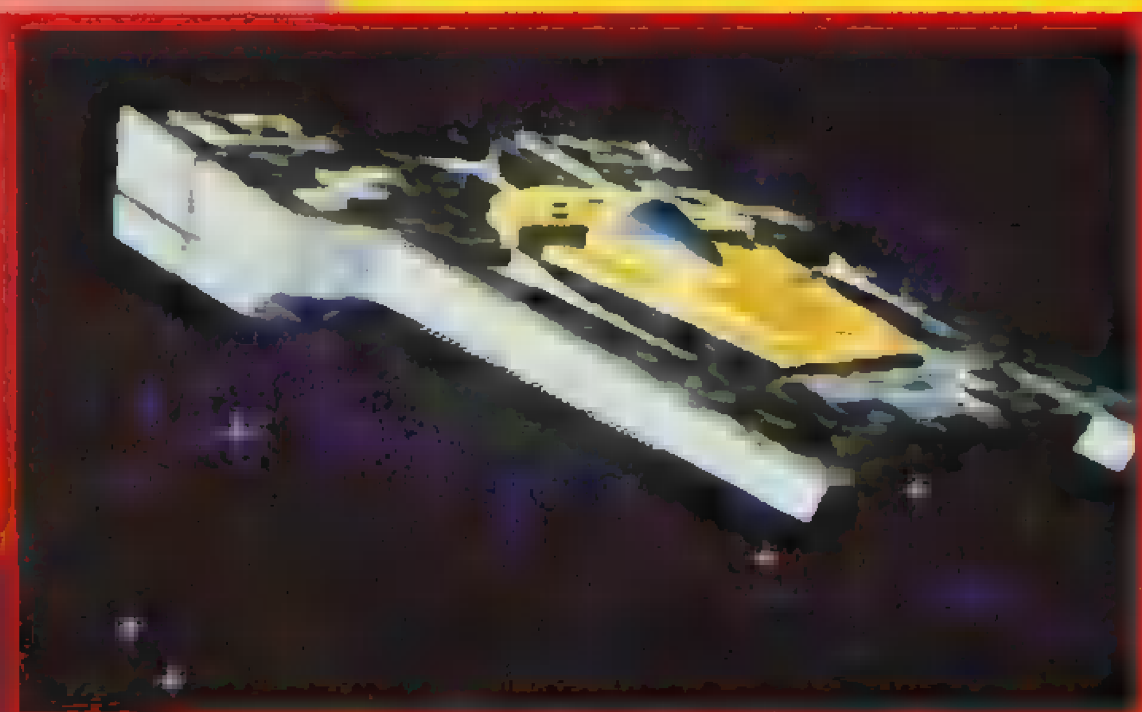
COKTEL VISION/SIERRA '93	
INCA 2	
dystrybucja CD-PROJEKT tel. (0-22) 25-07-03	cena det. 183.00,- CENA: TOP 10 PACK
wymagania sprzętowe min. 386 DX, VGA, 4 MB RAM, CD-ROM, SB	ocena 6

Po prawej stronie leży torba. Zabierz ją. Następnie za pomocą młotka strąć stalaktyty wiszące ze sklepienia. Podnieś je z ziemi i połóż na stole. Promienie słoneczne rozpuszczą te kawałki lodu. Powstałą z nich wodę wlej do torby, a potem całą zawartość torby przelej do wazy. Szklana kula pęknie, a Ty zdobędziesz fioletowy kamień. Połóż go na miejsce pękniętej kuli. Przed Tobą kolejny żmudny etap zręcznościowy. Tym razem musisz już definitywnie rozprawić się z bandą Aguirre'a. Gdy go pokonasz przeniesiesz się na asteroidę.

Przed wejściem do pieczary ktoś leży. Na jego szyi zauważasz naszyjnik. Jemu się on już na nic nie przyda, więc odetnij go i zabierz. Odwal łomem kamień i w puste miejsca wsuń odpowiednie figury z naszyjnika. Otworzą się drzwiczki. Spójrz teraz na puste miejsce po prawej stronie wejścia do pieczary i połóż młotek na półce. Teraz idź do skrytki z kluczem i naciśnij wszystkie guziki po kolei. Idź zabrać młotek. Nie zapomnij wcześniej zabrać ze sobą figur. Znowu włóż odpowiednie figury w odpowiednie szczeliny. Otworzy się przejście do pieczary. W środku spotkasz swoją matkę.

Uratowałeś imperium INKÓW, zasłużyłeś na miano bohatera. Ocaliłeś swój lud i samego siebie.

■ Adam











TIPS & TRICKS

Witajcie w pierwszej części „poradnika łamania save'ów gier". Chciałbym przedstawić Wam tutaj pewien tok myślenia, dzięki któremu udaje mi się ułatwić sobie życie w około 50–60% gier. Być może w pewnych miejscach będzie to nieco przegadane, ale mam nadzieję, że dzięki temu bardziej „bezboleśnie" pomoże to zrozumieć Wam metodologię.

Przede wszystkim należy zastanowić się, co tak naprawdę jest nam potrzebne, zmiana czego pomoże nam w widoczny sposób.

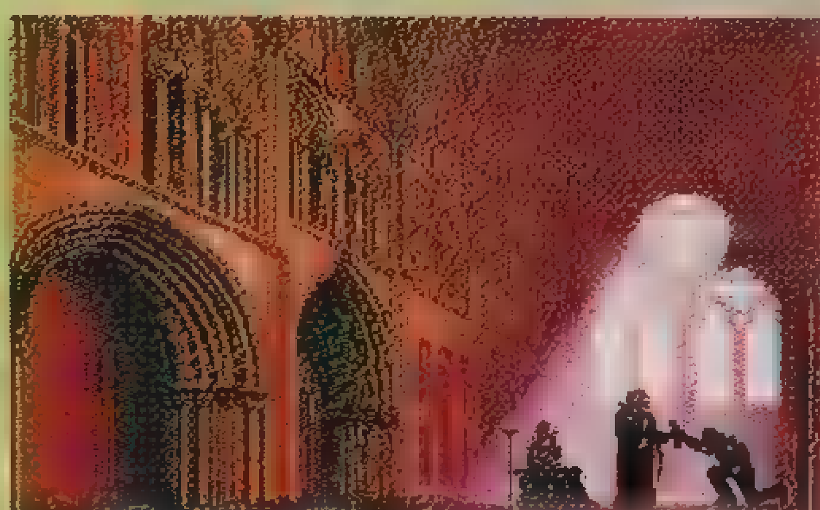
LANDS OF LORE: THE THRONE OF CHAOS

Za przykład wybrałem tu jeden z najprzejrzyściej napisanych save'ów – plik z gry LANDS OF LORE. Jak część z Was zapewne wie – jest to stosunkowo prosta gra AD & D (Lochy i Smoki); mimo iż jest taka łatwa i można ją stosunkowo szybko skończyć (nawet bez grzebania się w save), to człowiek jest istotą z natury leniwą i zupełnie nie lubi się męczyć – zajmiemy się na początek ułatwieniem życia w niej.

Zgodnie z maksymą jednego z moich profesorów: „Godzina myślenia jest ważniejsza niż dwanaście godzin programowania", zastanówmy się, co by tu zmienić. W pierwszej chwili nasuwa się odpowiedź – pieniądze! Być może warto by było, ale tak naprawdę, to są one konieczne tylko w jednym miejscu i nie są warte zachodu. Więc co? A może by tak siły życiowe i magiczne? Pewnie, że tak! A może coś jeszcze wybierze się później, kiedy przyjrzymy się dokładniej programowi? Wybraliśmy obiekt zainteresowania, więc do roboty: uruchamiamy program i wybieramy opcję nowej gry. Czemu nowej? A temu, że jak coś się nie powiedzie, to nic nie stracimy, jeśli nawet nie zrobimy kopii bezpieczeństwa pliku; a kiedy znajdziemy już rozwiązanie – zastosowanie tego do pliku w którym mamy zapisane nasze osiągnięcia nie będzie żadnym problemem! (Oczywiście po uprzednim wykonaniu jego kopii!).

Jeśli chcesz prześledzić dokładnie mój tok myślenia, to proponuję byś wybrał postać nazywaną Ak'shell (lub inną, ale wtedy osobiście będziesz musiał odczytywać i przeliczać wartości wszelkich parametrów) – wtedy po uruchomieniu się gry, klikamy na paskach energii życiowej i magicznej, dzięki czemu odczytujemy wartości: HP 28/28 i MP 32/32. Oznacza to, że mamy aktualnie 28 jednostek na 28 maksymalnych życia (po przeliczeniu na wartości szesnastkowe jest to 1C) i 32 z 32 jednostek magii – 20(hex). Zapisujemy stan gry i wychodzimy do systemu. Jeśli jest to Twój pierwszy zapis (jeszcze nie grałeś w tę grę), będzie miał nazwę __SAVE000.DAT; jeśli dokonywałeś już jakichś zapisów, to wybierz plik __SAVExxx.DAT z największym numerem. Uruchom edytor dyskowy (jeśli to Norton Disk Editor – możesz wywołać go przez komendę DE nazwa__pliku (lub DISKEDIT nazwa__pliku), dzięki czemu po uruchomieniu programu, od razu możesz rozpocząć edycję) i załaduj plik do obróbki.





Wiemy, że początkowe wartości życia i magii to 32 i 28 – należy zastanowić się, czy możliwe jest uzyskanie wartości większej niż 255; jeśli tak, to zapis musiałby być dwubajtowy. Przypuśćmy, że tak jest – szukamy wartości MP: zgodnie z notacją PC–tową liczby 1C 00 (najpierw bajt młodszy, później starszy). Aby to zrobić naciskamy (w przypadku NDE 1.0) CTRL+S (lub wybieramy opcję FIND z menu TOOLS), przesuwamy kursor do dołu, do okna wprowadzania wartości i wstukujemy tam liczbę 1C 00. Komputer znajduje taką wartość przy offsecie 122; zapisujemy to i naciskamy CTRL+G (lub opcja FIND AGAIN z menu TOOLS) – kolejna wartość offsetu to 124. Ponowna próba poszukiwania oddala nas zbytnio od nagłówka pliku, a imię Ak'shell znajduje się właśnie w nim (z offsetem 67). Znaleźliśmy więc dwie wartości – z dwóch wartości szukaliśmy, jako że musi zapisany być zarówno stan maksymalny, jak i aktualny. W ich miejsce (offset 122 i offset 124) wpisujemy wartość 10 27 (hex), co powinno zaowocować 10000(dec) punktów zdrowia. Zapisujemy poprawkę na dysk (CTRL+W) i bawimy się dalej.

Podobnie jak dla magii, postępujemy tak dla punktów życia – szukamy 20 00 (hex) i znajdujemy je tuż obok – z offsetem 126 i z offsetem 128. Znów wklepujemy tu 10 27 (hex) dwa razy. Trzeba o tym pamiętać, bo co zdarzyłoby się, gdyby poziom aktualny był wyższy niż maksymalny...

Nadeszła pora, aby odpalić zmienionego save – uruchamiamy grę i wybieramy opcję ładowania zapisanej gry. Kiedy już zobaczymy ekran przed sobą, widzimy... bardzo małe wysokości słupków energii, ale szybkie kliknięcie na nich wykazuje, że mamy po 10000 punktów magii i energii. Zadowoleni? Pewnie nie – było zbyt łatwo! Co by tu jeszcze zmienić? Hmm... A może zajrzymy na inny ekran? Klikamy na twarzy postaci i oglądamy kolejną porcję ciekawych cyferek:

– might (wartość tego parametru ma znaczący wpływ na celność i siłę działania broni przy walce wręcz) ma wartość 3/10(dec), co po przeliczeniu 03/0A(hex),

– protection (wartość tego parametru określa możliwości obronne postaci) – zmiana tego parametru raczej nie ma sensu, skoro i tak mamy 10000 punktów życia...

Widzimy tu też poziomy zaawansowania postaci:

– Fighter: 1(dec) = 01(hex) – im wyższy współczynnik, tym skuteczniejsze i szybsze są ataki (krótszy czas oczekiwania na możliwość ponownego uderzenia)

– Rogue: 1(dec) = 01(hex) – współczynnik odpowiada za umiejętności postaci związane z otwieraniem zamków (bez klucza oczywiście), strzelaniem z łuków, kusz itp. oraz rzucaniem różnymi przedmiotami (takimi jak na przykład gwiazdki),

– Mage: 1(dec) = 01(hex) – to samo dla magii, co Fighter dla miecza.

Wyjdź ponownie do systemu i jeszcze raz uruchom edytor dyskowy. Teraz na początek zajmijmy się parametrem might: 03(hex)/0A(hex). Szukamy najpierw tej pierwszej wartości (03(hex)), ale znajduje się ona bardzo daleko, więc rzućmy okiem na drugą – znajduje się pod dwoma offsetami: 84 i 90 – nie zostało nam nic innego: trzeba spróbować jednej z tych wartości (jeśli nie masz ochoty sprawdzać pierwszego – jak pewnie domyślasz się, jest pod drugim) i z nią uruchomić grę. W maksymalnie dwóch próbach znajdujemy wartość offsetu, którego wartość trzeba zmienić: jest to offset 90.

Zostało przed nami kolejne wyzwanie: podniesienie sobie poziomów zaawansowania postaci. Mamy trzy wartości 01(hex) – poziom wtajemniczenia nie może raczej przekroczyć 255 (w końcu co to za gra AD & D która by na to pozwoliła!), więc zapis ich nie przekroczy jednego bajta. A teraz: czy wszystkie trzy wartości zmieszczą się w jednym bajcie (zdarza się tak czasem w niektórych grach)? Raczej nie – aby np. określić, że postać ma poziom 7(dec)=111(bin) potrzeba trzech bitów! Poziom zaawansowania może być wyższy, potrzeba by było więc, co najmniej czterech bitów. Wynika stąd dość logiczne założenie – każdy z nich zajmuje jeden bajt. Skoro tak – programiści są ludźmi (a „człowiek jest z natury..." – jeśli nie wiesz jak dokończyć, to spójrz wyżej) i jako tacy nie lubią się przemęczać – i pewnie zebrali wszystkie te współczynniki do kupy. Powstałby z tego ciąg trzech jedynek, więc dlaczego by ich nie poszukać? Skaczemy na początek pliku (klawisz HOME), przyciskamy (CTRL+S), kursor do dołu i wpisujemy 01 01 01. Krótka chwila oczekiwania i... jest! Pod offsetem 167 znajdujemy ten ciąg. Zmieniamy go, dajmy na to, na przykład cyferki 0A(hex), co oznacza 10(dec), a taki poziom w zupełności wystarcza (jeśli to jest to).

Uruchamiamy „Lands Of Lore" i po załadowaniu save sprawdzamy poprawki: wszystko działa! Ale działa tylko dla jednej postaci! Co jest charakterystyczne dla danej postaci? Od czego przeliczyć offset tak, aby nie trzeba było powtarzać tego wszystkiego, kiedy pojawi się Baccatta (poprawianie Timothy'ego spokojnie można sobie odpuścić – za krótko jest z Tobą), Lora, czy wreszcie Paulson? Oczywiście – charakterystyczne





są dla nich imiona! Przeliczmy teraz offsety wszystkich wartości względem pierwszej litery imienia postaci (dla Ak'shela offset równa się 67):

– Might: 090 – 067 = 23
– MP (magic points): 122 – 067 = 55
– HP (hit points): 126 – 067 = 59
– poziomy postaci: 167 – 067 = 100

Otwieramy teraz późniejszy plik save (zawierający nasze ostatnie osiągnięcia) i zmieniamy sobie wszelkie odpowiadające nam parametry (jeśli był to pierwszy save, to możemy grać, aż pojawi się kolejna postać). Kiedy mamy już kolejną postać, zapisujemy stan gry, uruchamiamy edytor i odnajdujemy offset dla pierwszej litery imienia bohatera (jeśli chcesz może być to nawet Timothy, ale możesz poczekać trochę na Baccattę) poprzez wpisanie go w PIERWSZE okienko pojawiające się po uruchomieniu polecenia szukania (wcześniej korzystaliśmy z drugiego). Imię to znajdowane jest pod offsetem 197; dodajemy teraz wartości uzyskane wyżej i dla drugiej postaci otrzymujemy:

– Might: 197 + 023 = 220
– MP: 197 + 055 = 252
– HP: 197 + 059 = 256
– poziomy: 197 + 100 = 297

Kiedy zapiszemy zmiany na dysk i uruchomimy grę z tego spreparowanego save zobaczymy, że wszystkie poprawki działają – wniosek o drugim offsecie (nie od początku pliku, ■ od początku imienia postaci był prawidłowy). Teraz z niecierpliwością możemy czekać na trzecią postać, a kiedy się pojawi – powtórzmy te czynności, jakie wykonaliśmy dla drugiej: offset dla pierwszej litery imienia wynosi 327, ■ wtedy parametry:

– Might: 327 + 023 = 350
– MP: 327 + 055 = 382
– HP: 327 + 059 = 386
– poziomy: 327 +100 = 427

Ponownie zapisujemy zmieniony save i sprawdzamy, czy poprawki naprawdę działają – powinny, jeśli nie popełniłeś błędu przy wpisywaniu!!! A teraz podsumujmy:

– postać: 1 2 3 – Might: 90 220 350 – MP: 122 252 382 – HP: 126 256 386 – poziomy 167 297 427 Jak widać z powyższego zestawienia – imiona postaci (a także pozostałe ich parametry) są rozłożone co 130 bajtów – programiści są ludźmi i... Ale nie o tym chciałem powiedzieć – sposób przedstawiony tutaj jest stosunkowo często stosowany w różnych grach, nawet zupełnie innych rodzajów. Przypuszczam, że wszyscy (a ■ pewno większość) słyszeli o symulatorze gwiezdnego myśliwca stworzonym ■ podstawie „Gwiezdnych Wojen", o „X–Wing-u". Jest w nim (opisany w dalszej części „poradnika") system sprawdzania ilości ukończonych misji oparty na tej samej zasadzie: w pewnym miejscu rozpoczyna się ciąg bajtów opisujący ilość misji skończonych ■ danej batalii, w innym ciąg znaczników ukończonych batalii, ■ w jeszcze innym wyniki dla każdej kolejnej misji z każdej batalii.

Jeśli ktoś jest zainteresowany wartościami offsetów – odsyłam do uzupełnienia; jeśli chcesz poćwiczyć – znasz metodę, więc spróbuj odnaleźć sam te wartości (znacznik ukończonej batalii to 03 i jest przed licznikiem skończonych misji – jedyna podpowiedź jakiej udzielę).

■ **Witold Stolarski**



X-WING

Dawno, dawno temu, w pewnej odległej galaktyce... (tj. w numerze pierwszym „Gier Komputerowych") pojawił się opis do gry „X-Wing". Tuż obok niego była dosyć ciekawa rzecz — przykład, jak pokonać złych przedstawicieli Imperium przy pomocy... „Norton Disk Editora"!!! Mowa tu oczywiście o zmianach w savegame'ach — przy pomocy niewielkiej zmiany kilku bajtów każdy, nie tylko fanatyk tej gry spędzający długie godziny przed ekranem X-, Y- czy A-skrzydłowca, może stać się generałem, ukończyć wszystkie misje i (oczywiście) obejrzeć animowane wstawki! A jest na co popatrzeć; są tam sceny równie ładne jak w intro! Autorem owego artykułu był Jakub Sandecki — i chwała mu za to — podał prawie pełne rozwiązanie, gdzie opisał jak ożywić można zabitego lub pojmanego pilota, podnieść sobie rangę i ilość punktów, ale metoda, jakiej użył do ukończenia co trudniejszych misji jest, hmm..., nieco nieelegancka: wymaga ona zmian nazw plików zawierających opisy misji (oraz umiejętności oraz czasu i cierpliwości na kilkunastokrotne skończenie tej samej misji). Jest to niewygodne i kłopotliwe, zwłaszcza, że rozpoczęliśmy już zmiany zawartości plików (i nie ma tam nigdzie informacji o nazwach misji z 4 TOUR OF DUTY — IMPERIAL PURSUIT). Prawdopodobnie w ten sam system da się zastosować do kolejnych kampanii („B-Wing").

Uruchom edytor i przejdź do edycji pliku xxxxxxxx.plt (gdzie xxxxxxxx oznacza imię gracza); jeśli masz założoną ścieżkę dostępu do NDE (Norton Disk Editor'a), to napisz:

DE XXXXXXXX.PLT

a jeśli nie, to wykonaj czynności opisane w numerze (1/93) „Gier Komputerowych". Teraz przy pomocy klawiszy PgUp i PgDown oraz kursorów znajdź miejsce, przy którym w prawym dolnym rogu ekranu zobaczysz napis:

Offset 752, hex 2F0 — jest to licznik ukończonych misji pierwszej kampanii
Offset 753, hex 2F1 — jest to licznik ukończonych misji drugiej kampanii
Offset 754, hex 2F2 — jest to licznik ukończonych misji trzeciej kampanii
Offset 755, hex 2F3 — jest to licznik ukończonych misji czwartej kampanii

Pod te adresy możesz wpisać wartości podające (szesnastkowo) numer kolejny ukończonej ostatnio misji w danej kampanii:



00 — nie ukończyłeś żadnej misji
01 — ukończyłeś 1 misję
02 — ukończyłeś 2 misje
03 — ukończyłeś 3 misje
04 — ukończyłeś 4 misje
05 — ukończyłeś 5 misji
06 — ukończyłeś 6 misji
07 — ukończyłeś 7 misji
08 — ukończyłeś 8 misji
09 — ukończyłeś 9 misji
0A — ukończyłeś 10 misji
0B — ukończyłeś 11 misji
0C — ukończyłeś 12 misji
0D — ukończyłeś 13 misji (tylko 3 i 4 TOUR OF DUTY)
0E — ukończyłeś 14 misji (tylko 3 i 4 TOUR OF DUTY)
0F — ukończyłeś 15 misji (tylko 4 TOUR OF DUTY)
10 — ukończyłeś 16 misji (tylko 4 TOUR OF DUTY)
11 — ukończyłeś 17 misji (tylko 4 TOUR OF DUTY)
12 — ukończyłeś 18 misji (tylko 4 TOUR OF DUTY)
13 — ukończyłeś 19 misji (tylko 4 TOUR OF DUTY)
14 — ukończyłeś 20 misji (tylko 4 TOUR OF DUTY)

Jeśli jesteś zdecydowany nie przechodzić żadnej misji (żałuj, żałuj!), to wpisz od adresu 752 kolejno wartości: 0C 0C 0E 14 — dzięki temu wszystkie misje będziesz miał ukończone (i będziesz mógł przetrenować je, jako że będą już misjami historycznymi — hangar HISTORICAL COMBAT). Mimo tego, że będziesz miał je już wszystkie zaliczone, to po uruchomieniu gry komputer stwierdzi, że kampanie nie zostały zakończone! Potrzeba jest jeszcze jedna poprawka:

Offset 736, hex 2E0 — wskaźnik ukończenia pierwszej kampanii
Offset 737, hex 2E1 — wskaźnik ukończenia drugiej kampanii
Offset 738, hex 2E2 — wskaźnik ukończenia trzeciej kampanii
Offset 739, hex 2E3 — wskaźnik ukończenia czwartej kampanii

jeśli wpiszesz do nich wartość 03 (dlaczego akurat 03 — bez bicia powiem, że nie wiem — aby to odkryć musiałem skończyć jedną pełną kampanię!), to bez jakichkolwiek problemów komputer przełknie tę pigułkę. Czy jednak nie razi Cię zerowa wartość licznika punktów, za kolejne misje? Pewnie tak, ale jest i na to rada:

Offset 760, hex 2F8 — dwubajtowo punkty za pierwszą misję pierwszej kampanii (młodszy bajt),

Offset 761, hex 2F9 — dwubajtowo punkty za pierwszą misję pierwszej kampanii (starszy bajt),

Offset 762 i 763, hex 2FA i 2FB — wartości 00 00 — przerywnik,

Offset 764 i 765, hex 2FC i 2FD — punkty za drugą misję,

Offset 766 i 767,hex 2FE i 2FF — 00 00, itd. itp. (aż do misji dwunastej). Podobnie jest dla drugiej kampanii:

Offset 860, hex 35C,

dla trzeciej (tu jest czternaście misji, a więc i czternaście wyników):

Offset 960, hex 3C0,

i czwartej (aż dwadzieścia misji!)

Offset 1060, hex 424.

To właściwie byłoby na tyle jeśli chodzi o „X-Wing'a".

NIECH MOC BĘDZIE Z WAMI (a edytory dyskowe niech nie rdzewieją ukryte w zakamarkach twardzieli i dyskietek).

■ **Witold Stolarski**

Numery Archiwalne

1869	GK 6-7/94
7th Guest	MM 1/94
Aces Of The Deep	GK 3/95
Alone In The Dark	CS 1/93
Alone In The Dark 2	CS 2/94
Alone In The Dark 3	GK 4/95
Amazon Guardians Of Eden	CS 3/93
American Revolt	GK 3/94, 5/94
Another World	CS 5-6-7
B-Wing	CS 4/94, 1/95
Beneath a Steel Sky	GK 6/95
Benefactor	WS 1/95
Betrayal At Krondor	CS 4/94, 5/94
Birds Of Prey	WS 5/93, 1/94
Black Crypt	CS 5/93
Blue Force	GK 1/93
C.H.A.O.S. Continuum	GK 1-2/95
Cadaver	CS 2/93, 3/93
Caesar	CS 1/94, 2/94
Campaign ■	CS 2/94
Cannon Fodder	GK 5/94
Chaos Strikes Back	CS 5-6-7
Christoph Kolumbus	WS 4/94
Chuck Rock 2	GK 1/93
Civilization	WS 2/93, 3/93, 4/93, 5/93, 1/94, 2/94, 3/94
Colonization	GK 12/94
Colorado	CS 2-3-4
Comanche	CS 1/93
Companions Of Xanth	CS 2/94
Cruise For A Corpse	CS 2-3-4
Curse Of Enchantia	CS 1/93
Cyberia	GK 4/95
Cyclemania	GK 6/95
Dark Legions	CS 1/95, 2/95
Darkseed	CS 2/93
Dawn Patrol	GK 3/95
Death Mask	WS 1/95
Detroit	CS 5/94
Discworld	GK 6/95
Dogfight	WS 2/94
Doom	GK 3/94, 5/94
Dr. Radiaki	GK 1-2/95
Dragonsphere	CS 3/94
Dream Web	GK 3/94
Dune	WS 2/94, 3/94
Dune II	WS 4/94
Eco Quest	CS 4/93
Eksperyment „Delfin"	GK 1-2/95
Elf	WS 3/94
Elvira	CS 2-3-4
Elvira II	CS 2/93, 3/93
Eye Of Beholder	CS 2-3-4, 5-6-7, 1/93, 2/93
Eye Of Beholder II	CS 5/93, 6/93, 7/93, 1/94, 2/94, 3/94, 4/94
F-117A	CS 1/93
F-15 II	WS 4/93
F-19	CS 2-3-4
F-29 Retaliator	CS 2-3-4, 5-6-7
Falcon	WS 4/93, 5/93, 1/94, 2/94, 3/94
Fascination	CS 4/93
Fetiche Maya	CS 2-3-4
Fighter Bomber	WS 2/92
Fire Force	CS 3/93
First Samurai	CS 2/93, 3/93
Flashback	CS 2/93
Flight Of The Intruder	WS 4/93, 5/93, 1/94, 2/94, 3/94
Formula I Grand Prix	WS 5-6-7
Freddy Pharkas...	CS 4/93
Frontier	WS 4/94, 1/95
Front Lines	GK 6/95
Fury Of Furries	GK 5/94, 6-7/94, 8-9/94, 10/94
Gabriel Knight	GK 2/94, 3/94, 4/94
Goblins 2	CS 1/93
Goblins 3	GK 1/94, 2/94, 3/94, 4/94
Great Naval Battles	CS 2/93, 3/93
Gunship	WS 2/92
Gunship 2000	CS 6/93, 1/94
Hardball 4	GK 5/95
Harpoon	WS 1/94, 2/94
Heimdall	CS 4/93
Heimdall II	CS 5/94
Hero Quest	GK 4/94
Hero Quest - misje dodatkowe	GK 5/94
Hero's Quest	WS 1/94
Hired Guns	GK 1/94
Ice Man	CS 2-3-4
Indiana Jones 3	GK 5/95
Indiana Jones IV	CS 1/93
Innocent ■ (Guilty)	GK 3/95
Ishar 2	GK 6-7/94, 8-9/94
Ishar 3	GK 10/94
KGB	CS 4/93
Killing Cloud	WS 1/94
King's Quest VII	CS 2/93
Knights Of Xentar	CS 2/95
Lands Of Lore	CS 5/94, 1/95, 2/95
Larry I	CS 2-3-4
Larry III	WS 2/92
Larry 6	GK 6-7/94
Laura Bow 2	GK 5/94
Legacy	CS 1/94, 2/94
Legacy Of Sorasil	WS 4/94, 1/95
Legend Of Kyrandia	CS 1/93
Legend Of Kyrandia 2	CS 2/94
Legend Of Kyrandia 3	GK 6/95
Lester Manley...	GK 4/95
Live ■ Death	CS 5-6-7
Lost Eden	GK 6/95
Lost In Time	GK 1/94, 2/94
Lost Vikings	GK 1/93, 1/94, 2/94, 3/94
Lure Of The Temptress	CS 5-6-7
Mad Dog McCree	GK 4/94
Mad Dog McCree	GK 8-9/94
Man Enough	MM 1/94
Maniac Mansion 2	CS 5/93
Master Of Orion	CS 4/94, 5/94, 1/95
Mega-lo-Mania	CS 2/93
Mentor	GK 3/95
Midwinter II	CS 5-6-7
MiG-29 M	WS 4/93
Millenium 2.2	WS 3/93
Monkey Island	CS 5-6-7
Mortal Kombat 2	GK 3/95, 4/95
Narco Police	CS 5-6-7
Navy Fighters	CS 2/95
Oil Barons	WS 3/93
One Must Fall	GK 5/95
Perfect General	WS 3/94
Pirates! Gold	CS 3/94
Pizza Tycoon	GK 4/95
Plan 9	GK 1/94
Player Manager 2	WS 4/94
Police Quest 4	GK 5/94
Populous	WS 2/92
Populous II	CS 5-6-7
Ports Of Call	WS 3/93
Powermonger	WS 2/92
Prince Of Persia 2	CS 5/93, 6/93, 7/93, 1/94, 2/94
Quest For Glory III	CS 7/93
Quest For Glory IV	GK 4/94
Railroad Tycoon	CS 2-3-4, 5-6-7
Rebel Assault	GK 6-7/94
Red Baron	WS 4/93
Return Of The Phantom	CS 6/93
Reunion	CS 2/95
Ring World	GK 3/94
Ring World ■	GK 6/95
Rise Of The Dragon	CS 3/93
Rise Of The Robots	GK 5/95
Robin Of The Longbow	WS 4/93
Sam ■ Max	CS 1/94
Search For Cetus	GK 4/94
Second Samuraj	WS 1/95
Secret Of Monkey Island	CS 2-3-4
Settlers	GK 10/94, 11/94, 12/94
Shadow Of The Comet	CS 6/93
Sherlock Holmes	CS 3/93
Silent Service II	CS 2-3-4
Sim City	WS 2/92
Sim Tower	GK 6/95
Simon The Sorcerer	CS 7/93
Space Crusade	GK 4/94
Space Hulk	GK 3/94
Space Hulk	WS 5/93
Space Quest V	CS 3/93
Star Federation	GK 4/95
Storm Master	WS 3/93
Supremacy	WS 3/94
Syndicate	CS 7/93
System Shock	GK 4/95, 5/95, 6/95
Tajemnica Statuetki	GK 2/94
Teenagent	GK 3/95, 4/95
The Big Red Adv.	GK 5/95
Theme Park	■ 4/95, 5/95
Thunderhawk	CS 2-3-4
Thunderhawk	WS 5/94
Tie Fighter	CS 5/94, 1/95
Time Machine	CS 2-3-4
Twisty Pepper	CS 4/93, 5/93
UFO 2	GK 5/95
Ultima VIII	GK 8-9/94, 10/94
Ultima Underworld II	CS 4/94
Under A Killing Moon	GK 12/94
Universe	GK 10/94
Valhalla	GK 11/94, 12/94, 1-2/95
Warcraft	GK 1-2/95
Warlords	CS 5-6-7
Waxworks	WS 3/93
Ween – The Prophecy	CS 6/93
Who Shot Johnny Rock?	GK 5/94
Woodruff	GK 5/95
X-Wing	CS 5/93, 6/93
X-Wing – Tour Of Duty IV	CS 3/94
Zool	GK 1/93

JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY: patrz str. 41

PRENUMERATA

PRENUMERATA

Kto czyta nie błądzi! Zwłaszcza wszyscy Ci, którzy czytają (prenumerują) GRY KOMPUTEROWE i CD-ROM MAGAZYN mogą mieć powody do radości i na pewno nie błądzą. Dla prenumeratorów przygotowaliśmy bowiem wiele atrakcji. Rozpoczynamy od darmowych krążków CD, a potem przyjdzie kolej na inne niespodzianki. Zachęcamy więc do zaprenumerowania GIER KOMPUTEROWYCH i CD-ROM MAGAZYN, bo naprawdę warto. Prenumeratę można zrealizować na dwa sposoby.

1. Prenumerata krajowa na IV kwartał '95 w „Ruch-u"

Należność (2,20 x 3) za numery: październik, listopad, grudzień, można już wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora. W tym przypadku prosimy dodatkowo nadesłać do redakcji informację o tym, że prenumeratę zgłoszono w „Ruch-u", a co najważniejsze podać trzeba jakim sprzętem dysponujesz. Informacja ta potrzebna jest w przypadku, gdy prenumerator chce otrzymywać darmowe cover dyski i inne niespodzianki.

2. W redakcji

przyjmujemy zamówienia na 3, 6 lub 12 numerów „GIER KOMPUTEROWYCH", „COMPUTER STUDIO", „WYDANIE SPECJALNE COMPUTER STUDIO", „CD-ROM MAGAZYN-MULTIMEDIA". Na kuponie zaznaczono od którego numeru obowiązuje prenumerata, ale można oczywiście złożyć zamówienie od dowolnie wybranego numeru — należy wtedy zaznaczyć to w „uwagach". Tu także podaj koniecznie typ komputera którym dysponujesz.

Aby zamówić prenumeratę na dany tytuł, trzeba okienko z wybranymi pozycjami zakreślić (postawić krzyżyk) lub zamalować.

Oto aktualne ceny poszczególnych czasopism CGS Computer Studio w prenumeracie:

- Gry Komputerowe — 2,20 zł.
- Computer Studio — 1,80 zł.
- Wyd. Spec. Computer Studio — 1,80 zł.
- CD-ROM Magazyn-Multimedia — 2,00 zł.

Zamówienia na prenumeratę przyjmujemy na blankietach zamieszczonych poniżej, ale jeśli nie chcecie niszczyć czasopisma, może wypełnić zwykły blankiet na przekaz pieniężny dostępny na każdej poczcie. W tym przypadku należy pamiętać o umieszczeniu odpowiedniej informacji na odwrocie blankietu w miejscu na korespondencję. Trzeba napisać tam czego dotyczy zamówienie i jeszcze raz powtórzyć adres zamawiającego. Teraz należy już tylko obliczyć wysokość kwoty jaką trzeba przesłać (ilość zamawianych egzemplarzy x cena) i nadać ją w dowolnym urzędzie pocztowym.

UWAGA! KAŻDY KTO ZAMÓWI PRENUMERATĘ NA 12 KOLEJNYCH NUMERÓW „GIER KOMPUTEROWYCH" LUB „CD ROM MAGAZYN"

— otrzyma we wrześniu bezpłatnie krążek CD z atrakcyjnymi programami.

W przypadku prenumeraty dwóch tytułów, niespodzianki dla prenumeratorów są różne.

JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY

Jeśli ktoś chce otrzymać któryś z poprzednich numerów naszych czasopism można skorzystać z blankietu zamieszczonego poniżej lub wypełnić standardowy blankiet pocztowy w sposób opisany poprzednio. Wykaz najciekawszych instrukcji drukowanych w naszych czasopismach, zamieszczamy wewnątrz numeru.

Ceny archiwalnych numerów naszych czasopism kształtują się następująco:

każdy numer wyszczególniony w wykazie — 1,50 zł, za wyjątkiem „Gier Komputerowych" wydanych w 1995 r. Ich ceny są następujące: GK1-2/95 — 2,00 zł, GK3/95 — 2,00, każdy kolejny numer — 2,20 zł. Dodatkowo zamawiający ponosi koszty związane z wysyłką czasopism. Dlatego do ceny egzemplarzy należy jednorazowo dodać kwoty: 0,60 gr. za wysyłkę 1 egz., 0,80 gr. za wysyłkę 2 egz, i 1,20 za jednorazową wysyłkę powyżej 3 egz.

ROCZNIK „GIER KOMPUTEROWYCH" TANIEJ!

Uwaga! Zamawiając jednorazowo rocznik '94 „Gier Komputerowych", możesz uzyskać znaczne oszczędności.

Cena rocznika to 10,00 zł + koszty przesyłki (1,20 zł.)

Przypominamy, że w skład tego zestawu archiwaliów wchodzą następujące numery:

1/94, 2/94, 3/94, 4/94, 5/94, 6-7/94, 8-9/94, 10/94, 11/94, 12/94 i extra nr 1/93.

Daje nam to łącznie 11 numerów, czyli poniżej 1,00 zł za egzemplarz!

Zamówienia na rocznik „GK" przyjmujemy na blankietach zamieszczonych poniżej — zakreślamy wszystkie okienka przy tytule „Gry Komputerowe", a w „uwagach" piszemy — rocznik.

Można także składać zamówienia na zwykłych przekazach pocztowych, a w miejscu na korespondencję trzeba również wpisać — rocznik.

Świadczenia dodatkowe .... Opłata ....

Nadawca (imię i nazwisko-nazwa) ....

ulica, nr domu, nr mieszkania, miejscowość ....

poczta

PRZEKAZ POCZTOWY na zł

słownie złotych

Adresat

CGS-Computer Studio
ul. Marsa 6
Warszawa

04 202

Nr nadania .... Stępel okręgowy .... Dzień nadania .... podpis przyjm. .... podpis kontr. ....

Odcinek dla adresata

....

ulica, nr domu, nr mieszkania

ozn. kodowe .... poczta

zł

ADRESAT
CGS-Computer Studio

imię i nazwisko (nazwa)
ul. Marsa 6

04-202 Warszawa

Dzień nadania

Starannie przechowywać
Dowód nadania przekazu pocztowego (pokwitowanie)

....

ulica, nr domu, nr mieszkania

ozn. kodowe .... poczta

zł

CGS-Computer Studio

Adresat (imię i nazwisko- nazwa)
ul. Marsa 6

ulica, nr domu, nr mieszkania
Warszawa

ozn. kodowe .... poczta

Dzień nadania .... Opłata zł .... Nr nadania .... podpis przyjm. ....

Uwaga: Części zakreślone tłustą linią wypełnia nadawca atramentem, długopisem, drukiem, maszyną do pisania lub za pomocą tuszowego odcisku stempla.

KONKURSY

Konkursy weszły już na stałe do głównego menu serwowanego w „Grach Komputerowych". Tak jest i tym razem. Dzisiaj tradycyjnie już konkurs „3 pytania", w którym dużą szansę na zwycięstwo mają stali Czytelnicy „GK". Ponad to kupon konkursowy i rozwiązanie konkursu dla stałych Czytelników.

KONKURS „3 pytania"

Należy prawidłowo odpowiedzieć na trzy pytania zamieszczone poniżej, a odpowiedzi na kartkach pocztowych, przesłać na adres redakcji.

1. Podaj nazwę pierwszej 64–bitowej konsoli.
2. Jak brzmi nazwisko aktorki biorącej udział w grze „DEADALUS ENCOUNTER".
3. Wymień nazwiska dwóch światowej klasy graczy firmujących „VIRTUAL POOL".

Mamy nadzieję, że pytania nie są trudne, bo jeśli uważnie czytacie „Gry Komputerowe", to na pewno znacie prawidłową odpowiedź.

ROZWIĄZANIA KONKURSÓW

ROZSTRZYGNIĘCIE KONKURSÓW OGŁOSZONYCH W 6/95

Grę „VIRTUAL POOL" ufundowaną przez firmę **CD–PROJEKT** wygrała
ELŻBIETA JABŁOŃSKA z ŚWIDWIN

Nagrody pocieszenia – 10 kompaktów z grą „RISE OF THE TRIAD" ufundowanych przez firmę:
PEARL, ul. Łęczycka 25,
66–016 CZERWIEŃSK
tel. (0–68) 27–81–68
otrzymują:

1. MARCIN TRUSZ, BIŁGORAJ
2. MIKOŁAJ TYMOSZUK, LUBLIN
3. BŁAŻEJ CIESIELSKI, GOLINA
4. PIOTR NOWAK, GRYBÓW
5. MICHAŁ BUCZEK, KONSTANTYNÓW
6. ARTUR BUDZIAK, BYDGOSZCZ
7. CEZARY POPIOŁEK, KOBYŁKA
8. WOJCIECH ROSSA, GRYFINO
9. KRZYSZTOF MALOWANIEC, KATOWICE
10. KRZYSZTOF GRAD, CZĘSTOCHOWA

NAGRODAMI W KONKURSIE SĄ:

1. SOŁTYS (PC) – L.K. Avalon
2. DOMAN (AMIGA) – Mirage
3. KAJKO I KOKOSZ (AMIGA) – 7 Stars
4. MAJSTEREK (AMIGA) – Bisoft
5. ŚWIDROŃ (AMIGA) – Bisoft
6. SLIPWALKER (C–64) – L.K. Avalon

ROZWIĄZANIE KONKURSU „3 pytania" z nr 6/95

Prawidłowe odpowiedzi:
1. Londyn, 2. Mario, 3. „Exscessive Speed"

Nagrody w konkursie „3 pytania" otrzymują:
1. CZESŁAW ZEMKA, BYDGOSZCZ – ŚWIAT WINDOWS
2. ROBERT KWACZ, SUCHAŃ – DAN WILDER
3. PRZEMYSŁAW BEDNAREK, GNIEZNO – KAJKO I KOKOSZ
4. DAMIAN STANIEC, STARACHOWICE – DRIP

FUNDATORZY NAGRÓD

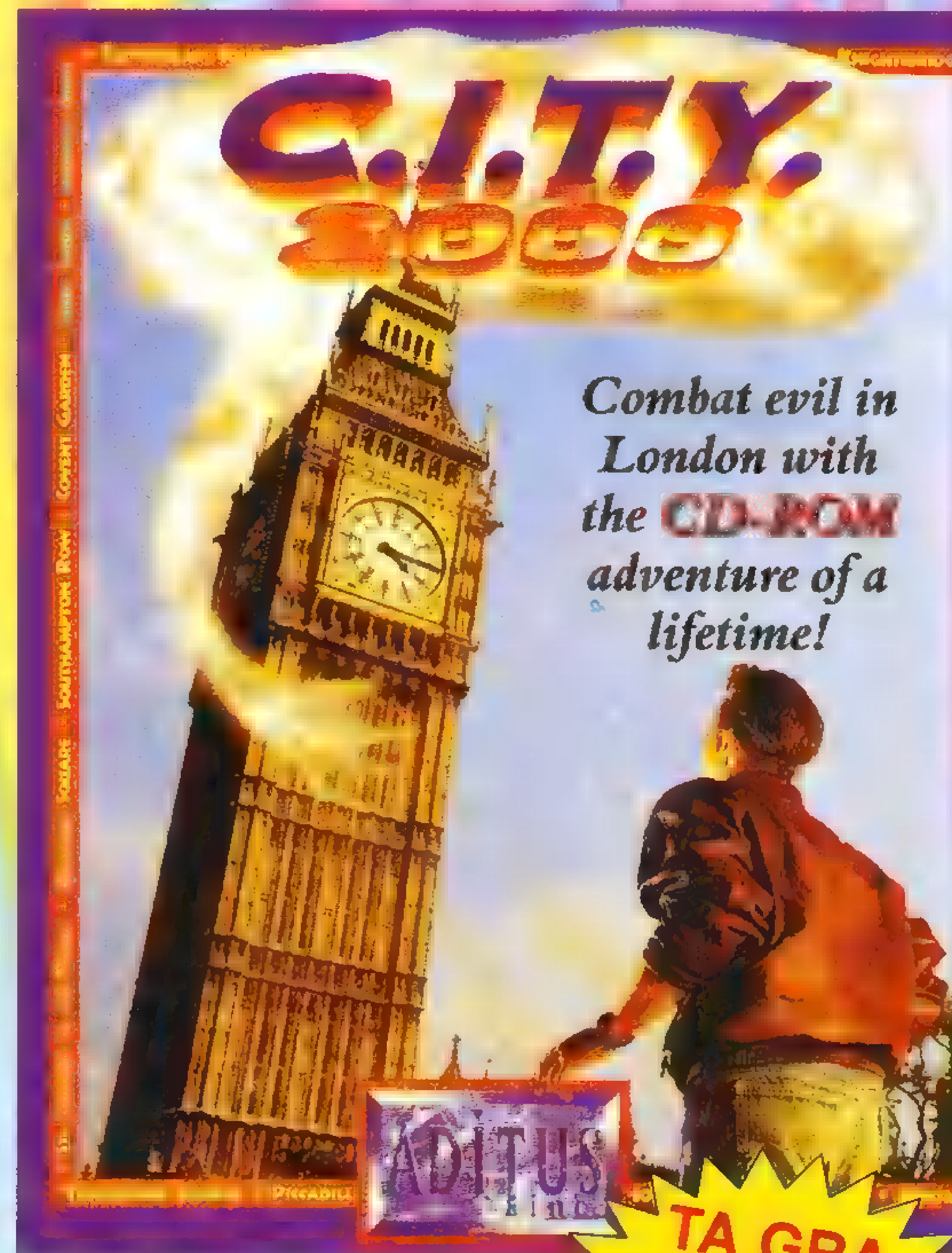
L.K. AVALON
35-959 RZESZÓW 2
skr. poczt. 66
tel. (017) 62 74 71 wew. 274, 275

MIRAGE SOFTWARE
03-982 WARSZAWA
ul. Gen. Abrahama 4
tel. 671 7777, fax. 671 76 22

BISOFT
62-020 SWARZĘDZ
Os. Dąbrowszczaków 8/23
tel. (061) 17 46 07

KUPON KONKURSOWY

GRY KOMPUTEROWE NR 7-8/95
Wytnij kupon, naklej na kartę pocztową i wyślij na adres: 04-202 Warszawa, al. Marsa 6, a weźmiesz udział w losowaniu nagrody!



Fundator nagrody:

CMR DIGITAL
**Warszawa,
Al. Jerozolimskie 2,
Tel. (0-22) 27-87-73**

Nr karty (listy) poręczeń

Awizowano dnia ....19 .... r
podpis ....

Sumę wymienioną na odwrocie otrzymałem
Przelano na rachunek ....
dnia ....19 .... r
....
Podpis odbiorcy albo nr r-ku bankowego

Znamiona dowodu tożsamości
.... Nr ....
rodzaj dowodu
wydany przez ....
....
....................dn ..... m-c .... 19 ... r
miejsce i data wydania

Dzień wypłaty
Nr księgi wypł. przekazów ....
....
podpis wypłac.

NUMERY ARCHIWALNE
Zamawiam Computer studio
2/3/4 5/6/7 8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19 20 21 22
Zamawiam Wydanie Specjalne CS
2/92 3/93 4/93 5/93 1/94
2/94 3/94 4/94 1/95
Zamawiam Gry Komputerowe
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16

PRENUMERATA
Chcę prenumerować
CS 3 6 począwszy od nr. 3/95
WS 3 6 począwszy od nr. 2/95
GK 6 12 począwszy od nr. 9/95
MM 6 12 począwszy od nr. 7-8/95

UWAGI

NUMERY ARCHIWALNE
Zamawiam Computer studio
2/3/4 5/6/7 8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19 20 21 22
Zamawiam Wydanie Specjalne CS
2/92 3/93 4/93 5/93 1/94
2/94 3/94 4/94 1/95
Zamawiam Gry Komputerowe
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16

PRENUMERATA
Chcę prenumerować
CS 3 6 począwszy od nr. 3/95
WS 3 6 począwszy od nr. 2/95
GK 6 12 począwszy od nr. 9/95
MM 6 12 począwszy od nr. 7-8/95

*CS–Computer Studio
WS–Wydanie Specjalne
MM–CD–ROM Magazyn Multimedia
GK–Gry Komputerowe*

Zaryzykuję stwierdzenie, że Polacy to naród ponuraków, pieniaczy, a nadewszystko ludzi niezwykle obraźliwych, którzy nie potrafią śmiać się z siebie. Tak! Z własnych błędów. Najwyższy czas aby to zmienić. Dość, że wokół nas szara rzeczywistość nie nastraja optymistycznie do życia, to jeszcze mamy zwiesić głowy i zerkać na siebie z ukosa. Do diabła z tym. Niech nastanie czas zabawy.

Proponuję wszystkim Czytelnikom, aby w miarę swych prześmiewczych możliwości dołączyli się do naszej „akcji". Zasady zabawy są proste. Wystarczy opisać jakąś zabawną sytuację, wymyślić śmieszne powiedzonko — wierszowankę, itp. Oczywiście oprócz całkowicie głupawych i absurdalnych tekstów, których będziecie mogli dać upust swoim talentom twórczym, najbardziej zależy nam na ciętej krytyce publikacji i wypowiedzi którymi częstują nas, nie zawsze rozgarnięci, jajogłowi mądrale, tacy co to wszystkie rozumy już pozjadali. Tak więc, jeśli zdażyło Ci się przeczytać w prasie jakiś idiotyczny artykuł w którym autor popisuje się nieznajomością rzeczy i

NA WESOŁO!

udowadnia że czarne jest białe, to zamiast się wściekać i rzucać wokół ciężkimi przedmiotami — daj luz! Uśmiechnij się kpiąco, napisz do nas, a my to opublikujemy i pośmiejemy się wszyscy. To tyle tytułem wstępu, a teraz do rzeczy.

W poprzednim numerze „GK" zamieściliśmy odezwę, w której zachęcaliśmy gorąco do współpracy wszystkich prześmiewców, dowcipasów i przekrętasów. Dzięęęęki za wszystkie listy — rysunki, tekściki, opowiastki. Ech jest tego trochę. Dziś uroczyście inaugurujemy naszą nową rubrykę — „NA WESOŁO" — i będzie. Zaczynamy trochę nietypowo, gdyż mieliśmy zbyt mało czasu na odpowiednie przygotowanie materiałów, które od Was otrzymaliśmy. Dlatego też „Naczelny Prześmiewca Gier Komputerowych", pogrzebał dłużej w swojej przepastnej szufladzie i wyciągnął na światło dzienne teksty, które pisywał kiedyś pod wpływem nagłego impulsu. Potem gdy emocje trochę opadły, teksty trafiały do szuflady i leżały tam do dzisiaj...

REMANENTY

Historia choć krótka lecz pouczająca o tym, jak lekko nierozgarnięty redaktor pewnej gazety komputerowej opisał grę, która... tak naprawdę nigdy nie zaistniała!

Jest piękny słoneczny dzień, ale od czego by tu zacząć? Wiem od prasy. Jakiej? Komputerowej oczywista. Ooo, ale się tego ostatnio narobiło. To chyba jakieś pospolite ruszenie. Kto żyw łapie za pióro (albo za coś innego) i pisze, pisze i... pisze. Papier jest cierpliwy, wszystko wytrzyma, ale co z Czytelnikami? Litości!!!

Łapie chciwie jakieś pisemko i zaczynam lekturę. Przeglądam stronę za stroną i... nic! No, gdybym tak miał się czepiać to coś bym tam wygrzebał, ale po cholerę mi to. Po kilkunastu minutach wertowania, nadchodzi chwila zwątpienia. Nie, to głupi pomysł — pomyślałem — cała ta rubryka, naśmiewanie, żarciki, eee, bzdura. Zdziebko zdegustowany zacząłem przeglądać inne, tym razem zachodnie pisemko. Fajne, kolorowe, grube, (choć mocno już nieaktualne), ile tam reklam. Nagle, co to? Jakaś nowa gierka? „Welcome to Krondor" oznajmia wielki czerwony napis, ale to tylko slogan reklamowy „starego, poczciwego „Betrayal at Krondor". Dalej natknąłem się na inną, niezłą reklamówkę „Quest for Glory 4" czy jak ktoś woli „Hero Quest 4". Trzy screeny z gry, zdjęcie pudełka i rysunek trzech szpetnych stworków śmiejących się szyderczo. Ten prześmiewczy wyraz ich pysków zatrzymał mój wzrok na dłużej, zupełnie jakby te ohydy chciały mi powiedzieć — tu znajdziesz natchnienie. Nad ich głowami widniał duży czerwony napis „Immortal Combat", co w wolnym tłumaczeniu można by ująć jako odwieczna walka. Dlaczego odwieczna? No chyba dlatego, że to już czwarta część tej znakomitej serii i jeśli wierzyć zapewnieniom firmy, nie ostatnia. „Immortal Combat" powtórzyłem machinalnie — coś mi to mówi. Tak! Mam, zajarzyłem. Łapię stare numery pewnej polskiej gazety komputerowej i... proszę... ale jaja. Co za .... (pii, cenzura) to napisał! Posłuchajcie zresztą sami. W dziale „Nowości" na honorowym, pierwszym miejscu, znalazła się gra... „IMMORTAL COMBAT" firmy Sierra. Autor, nie dość tego, że popisał się zupełnym brakiem znajomości tematu, to za wszelką cenę starał się przekonać Czytelników, że wie o czym pisze i że łeb ma nie od parady. W tym krótkim, bo zajmującym zaledwie ćwierć strony artykule, napłodził tyle bzdur, że gdyby tę jego potencję twórczą zamienić na seksualną, to Polska doścignęła by wnet Japonię, ale nie technologicznie, pod względem zagęszczenia ludności. Lektura przednia zapewniam Was. Czytając na głos pojedyncze zdania wprost zarykiwałem się ze śmiechu, podkrzykując sobie co jakiś czas nie zawsze cenzuralne określenia, jak .... (pii, cenzura), ... (pii, cenzura). Ano tak, cenzura działa. Dobra, dobra, do rzeczy. Pewnie każdy z Was chciałby dowiedzieć się teraz czegoś więcej o tym nowym produkcie Sierry, ukrywającym się pod tajemniczym tytułem „Immortal Combat". A więc było to tak: „Sierra znana jest ze swojej tendencji (mocne słowo — tak trzymać — ha, ha) do rozpieszczania (hmmm, to lubię, ale wolę dziewczyny niż chłopców — to tak na wszelki wypadek, gdyby mnie ktoś chciał rozpieścić) graczy coraz lepszą grafiką, akcją i dźwiękiem (a tu bardzo zgrabnie ujęte — nie ma się do czego przyczepić, cholerka). Podobnie sprawa ma się i tym razem, choć trzeba przyznać, iż IMMORTAL COMBAT (to koniecznie wytłuszczonym drukiem, żeby ktoś nie miał wątpliwości o jakiej grze czyta) to coś więcej niż tylko perfekcyjny pokaz dla oka i (teraz uwaga!) ucha gracza (myślałem, że zdechnę ze śmiechu — pokaz dla ucha, to dobre). Jest to bowiem pierwszy zdaje się (oj, coś Ci się źle zdaje koleś, no chyba, że masz na myśli „Immortal Combat", nie „Quest for Glory 4) program, który łączy trzy gatunki (to może być ciekawe): przygodówka (w wydaniu Sierry), strategii (o Boże!) i role-playing (a to już lepiej).



Z OSTATNIEJ CHWILI...

Oto kilka pierwszych propozycji haseł jakie nadeszły na konkurs „Szkoło Hej". Rozstrzygnięcie konkursu dopiero za miesiąc, jeśli więc masz lepsze propozycje, to napisz, czekamy.

ŻEGNAJ SZKOŁO, NIECH BĘDZIE WESOŁO! („Bart")

HEJ KUJONY PIJCIE MLEKO BO DO SZKOŁY NIEDALEKO (Dominik Huczek)

SZKOŁA TO NIE KNAJPA, NIE MUSISZ BYWAĆ W NIEJ CODZIENNIE (Grzegorz Miłkowski)

Tak, przeczytałem zaledwie początek, a uśmiałem się do rozpuku. Dalej było mniej śmiesznie, ale za to bardziej „fachowo" — no to znaczy tyle, ile pozwalały wiadomości zamieszczone w tej nieszczęsnej reklamówce gry z której niewątpliwie korzystał autor tego wspaniałego artykułu. A reklamy jak to reklamy, sami zresztą najlepiej wiecie. Gdybyśmy np. mieli napisać artykuł o... sprzedaży pasty do zębów w naszym kraju, to od czego byśmy zaczęli, hę? Oczywiście od „Aniu czas na „Cologate" lub od „Mamo, mamo, dlaczego zmieniliśmy pastę do zębów..., i jeszcze „To ja, Wasz WC Picker" (sorry, to zupełnie inna reklama, ale też fajna). Tak więc z samych reklam niewiele można się dowiedzieć, zatem nasz autor miał baaardzo trudny orzech do zgryzienia. Opisać grę, której nigdy nie widziało się na oczy na podstawie zwykłej, idiotycznej reklamówki. Toż to rzecz wręcz niewykonalna, zakrzykniecie zapewne zgodnym chórem. Tak, tak, macie rację n i e w y k o n a l n a, zgadzam się. Niewykonalny dla zwykłych śmiertelników, ale nie dla Niego, nie dla nieustraszonego redaktora podpisującego się pseudonimem P.O. (mam nadzieję, że nie chodzi to o Przysposobienie Obronne).

A teraz uwaga, bo będzie śmiertelnie poważnie. Jeśli ktoś myślał, że dotychczas robiłem sobie z kogoś jaja, naśmiewałem się czy naigrywałem, to jest w błędzie! Otóż ten cały artykuł to po prostu hymn pochwalny na cześć genialnego umysłu autora ukrywającego (nie ma się w końcu czego wstydzić) się pod pseudonimem P.O. Ten młody (w domyśle), skromny (bo się nie podpisuje), ambitny (bo pisuje), zdolny (dał dowody), człowiek zasługuje na najwyższe uznanie. Odwalił naprawdę kawał solidnej (i tak naprawdę nikomu nie potrzebnej) roboty. Wykazał się błyskotliwą inteligencją i zdolnością kojarzenia faktów. Jest także niezwykle odważny (jasne, opowiadać się publicznie, że „Quest for Glory" jest strategią) i elokwentny. Ma dar wymowy i niewątpliwie zdolności literackie. Jednym słowem GENIUSZ. Ludzie! Cudze chwalicie, a swego nie znacie. Ech, gdzieś tam po świecie rozdają jakieś Noble, Oscary, a tu taki niewykorzystany talent. Drodzy Czytelnicy wybaczcie teraz, że załatwię swoje interesy. Otóż Szanowny Panie P.O. przyślij mi proszę, zaraz zdjęcie z Twoim autografem i proszę, abyś pamiętał, gdy już będziesz „na górze" — niedługo nowe wybory prezydenckie, a człowiek o takich możliwościach intelektualnych — o tym, kto pierwszy publicznie nazwał Cię Geniuszem...

Na koniec mojego przydługiego wywodu pozwolę sobie zacytować jeszcze fragment wspomnianego artykułu, w którym autor podkreśla wyższość intelektu nad prymitywną przemocą — ... „w sumie to nie kciuki, a głowa będzie Twoją najbardziej przeciążoną częścią ciała"...

Życząc Wszystkim Czytelnikom, aby ich głowy nie były nadmiernie przeciążone od bzdur, którymi karmią nas tzw. środki masowego przekazu, żegnam Was do następnego.

Wasz Naczelny Prześmiewca



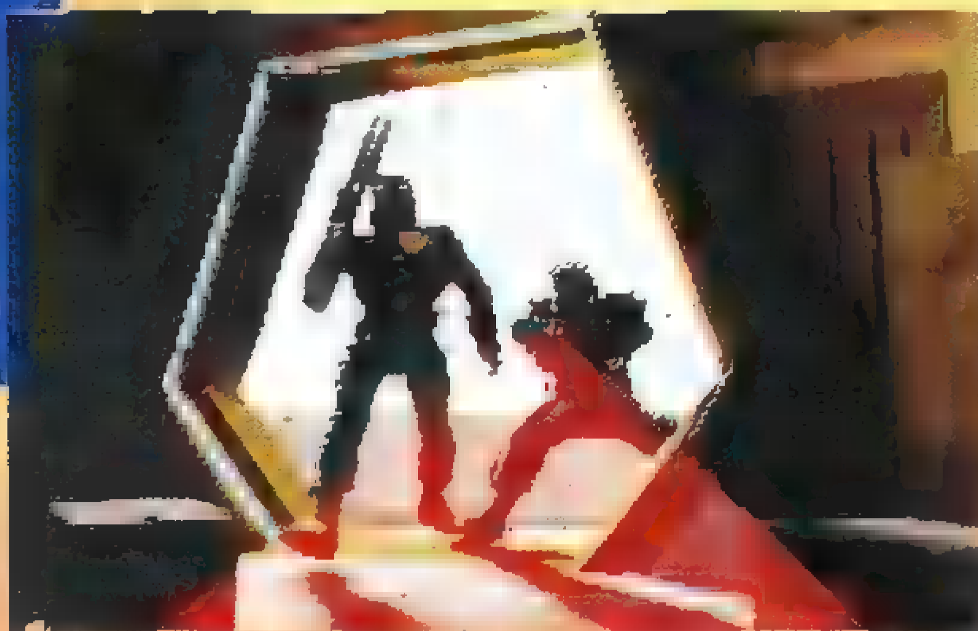




pomysł: Paweł Pawłowicz
rysował: Adam Nakonieczny

SYSTEM S

Ostatnią część naszego opisu rozpoczynamy od poziomu trzeciego. Poprzednie poziomy gry opisaliśmy w GK nr 4/95, 5/95 i 6/95.



POZIOM TRZECI

12. Udaj się do pokoju analiz (na wschód), podejdź do klawiatury i wystukaj kod 428. Zabierz próbnik i demodulator, które zostawiłeś tu wcześniej.

13. Idź na zachód i południe, wejdź w pierwsze napotkane drzwi na zachód. Idź przed siebie korytarzem, zakręć na północ, a kiedy pojawi się odgałęzienie na zachód — skręć w nie. Wejdź w pierwszy korytarz wiodący na południe — na jego końcu znajdziesz RELAY 428. Wyjmij demodulator i dwukliknij nim na ekranie.

14. Możesz pozwiedzać i pozbierać przedmioty w pozostałych częściach poziomu.

15. Wróć do windy i na 6. poziom.

POZIOM SZÓSTY

29. Przeteleportuj się do głównego włącznika i przestaw go. Uważaj na atak robotów.

30. Idź do wyrzutni poziomu G2 — będą tam na Ciebie czekać w zasadzce. Po pokonaniu przeciwników dostaniesz wiadomość o wystrzeleniu części stacji, a w chwilę później informacje od Rebeki.

31. Udaj się do windy prowadzącej na poziom 7 (możesz użyć teleportu), ale koniecznie zabierz ze sobą plastik.

POZIOM SIÓDMY

1. Po dotarciu na ten poziom otrzymasz wiadomość — groźby SHODAN.

2. Pozbieraj przedmioty i zniszcz kamerę (jest zamontowana bardzo wysoko).

3. Skieruj się na wschód. Kiedy dojdziesz do większego pomieszczenia, skorzystaj z drabinki, a później przy pomocy odrzutek dostań się do korytarza wiodącego na południe.

4. Połącz kabelki: niebieski 1-1, żółty 3-4, fioletowy 4-5 i czerwony 6-2. Za drzwiami jest widać duży przycisk — użyj go, obejdź dookoła kolumnę i przełącz kolejny.

5. Spadnij do korytarza wiodącego na zachód — jest w nim wyłącznik konwertera cyborgów — jasne jest chyba, co masz z nim zrobić? (W polskiej wersji językowej jest tam także otoczony minami aparat leczący — są one uruchomione, więc nie próbuj ich dotykać, bo ich wybuch zniszczy urządzenie).

6. Przejdź na drugą stronę reanimatora — znajdziesz tam stację ładowania. Wróć na górę i przyciśnij duży przycisk — zamknie się jedno z pól siłowych, a otworzy kolejne, wiodące do innego korytarza.

7. Spadnij w nowo otwarte przejście i idź na południe, a później na wschód. Kiedy pojawi się odgałęzienie wiodące na południe — wejdź w nie i idź aż do bariery.

8. Użyj łamigłówki i kliknij na kolejnych jej polach — bariera zniknie, a Ty będziesz mógł wysadzić pierwszą z anten — dwukliknij na osłonie z przodu po czym umieść tam plastyk.

9. SHODAN zamknie Ci drogę, lecz łamigłówkę można rozwiązać w ten sam sposób, co ostatnio.

10. Udaj się na zachód — w pomieszczeniu obok znajdziesz windę wiodącą na poziom 8, lecz na razie z niej nie korzystaj.

11. Idź na wschód, przejdź po mostku siłowym, aż dojdziesz do większego pomieszczenia.

12. Drzwi zamkną się za Tobą — pokonaj przebywające tam cyborgi i znajdź kabelki do połączenia: czerwony 1-3, fioletowy 2-1 i niebieski 3-2.

13. W północnej ścianie otworzy się przejście — zniszcz węzły komputerowe i opuść owo pomieszczenie korytarzem wiodącym na wschód.

14. Idź przed siebie, aż korytarz się rozgałęzi — z jego wschodniego krańca zabierz v3 skafandra (ochrona przed promieniowaniem).

15. Skieruj się na zachód — w terenie skażonym znajdziesz v3 tarczy.



16. Wróć do miejsca, gdzie możesz doładować swoje akumulatory (na pewno Ci się przyda) wyjdź stamtąd na północ i przeskocz na wschodnią półkę. Czeka Cię tam rozwiązanie kolejnej zagadki: połącz 2-2, 3-4 i 6-5.

17. Spadnij przez otwarte drzwi i idź przed siebie korytarzem. Kiedy dojdziesz do większego pomieszczenia — rozejrzyj się. W niszy na piętrze na południowej ścianie jest przycisk — użyj go.

18. Przejście prowadzące na wschód pozwoli Ci dotrzeć do kolejnej anteny, ale uważaj — korytarz jest zaminowany.

19. Wyjdź korytarzem północnym i zabierz potrzebne rzeczy z magazynku.

20. Wyjdź stamtąd i idź korytarzem przed siebie, aż dojdziesz do rozgałęzienia. Skieruj się na północ, a później na wschód. Kiedy skończy się korytarz, zobaczysz drabinkę — wejdź po niej na górę i zabierz to, co tam znajdziesz.

21. Spadnij i z pomieszczenia na wschodzie zabierz wszystkie wartościowe rzeczy (aby się do nich dostać, będziesz musiał przykucnąć).

22. Wróć do ostatniego rozgałęzienia i idź na zachód. Wejdź w pierwsze drzwi w północnej ścianie i zniszcz przebywające tam roboty.

23. W kolejnych drzwiach wiodących na północ jest antena. Masz plastyk, więc go użyj.

24. Wyjdź stamtąd; drzwi naprzeciwko prowadzą przez labirynt do głównego rdzenia, więc idź dalej na zachód.

25. Kiedy pojawi się możliwość skręcenia na południe, zrób to wejdź w drugie drzwi na zachodniej ścianie jakie napotkasz. Znajdziesz tam kabelki do połączenia (3-2, 4-1, 6-4 i 5-5) i przycisk. Są tu także drzwi, których nie można otworzyć.

26. Wróć teraz na północ i idź korytarzem aż do drzwi. Przejdziesz kilka pomieszczeń, ale to jedyna droga. Kiedy dojdziesz do IRIS DOOR, przejdź przez nie i wejdź w pierwsze drzwi na południu — jest tam ostatnia antena.

27. Po jej zniszczeniu dostaniesz dwie wiadomości — jedną od SHODAN (jak zwykle z pogróżkami), a drugą od Rebeki — masz zniszczyć reaktor stacji i uciec kapsułą ratunkową.

28. Jeśli chcesz, możesz zacząć wykonywać to zadanie, ale proponuję byś teraz udał się na wschód, gdzie w korytarzach na dole leży v3 antygrawitatora i jest stacja ładowania.

29. Użyj odrzutek i idź do windy na szósty poziom, a stamtąd na południe, aż do windy magnetycznej, gdzie na dole leży m.in. karabin SKORPION.

30. Wróć do windy, przejedź na poziom 6, skąd windą możesz przedostać się na poziom 3.

31. Z poziomu 3 przejedź na poziom R

POZIOM R

12. Idź na wschód i upewnij się, czy wyłączyłeś konwersję cyborgów. Oczyść sobie drogę do urządzenia odkażającego (jest w pomieszczeniu na zachód od maszyny leczącej).

13. Podejdź do grodzi blokującej dostęp do rdzenia poprzez drzwi na północy pomieszczenia.

14. Oczyść teren z wrogich maszyn i spadnij w dół. Podejdź do centralnej windy rdzenia, naciśnij przycisk i znajdziesz się na górze. Kliknij dwa razy na klawiaturze i naciśnij PAUSE — wstukaj kolejno kody 755, 855 i 955, po czym ponownie naciśnij PAUSE. Ponownie wjedź na górę i przełącz dźwignię przeładowania rdzenia. Po chwili, zwyczajowo, otrzymasz przesyłkę z wiązką od SHODANa.

15. Rozpoczęło się właśnie odliczanie, ale bez nerwów, spokojnie możesz udać się na poziom piąty (poprzez poziom trzeci) — po drodze możesz jeszcze skorzystać zarówno ze stacji ładującej, jak i maszyny leczącej.

POZIOM PIĄTY

28. Jeszcze w windzie dostaniesz mail od DIEGO — rzuci Ci wyzwanie. Udaj się do doku położonego najbardziej na wschód: po kładce energetycznej na zachód, później na północ i na wschód.

29. Uaktywnij tarczę i zacznij zabawę z robotami strażniczymi, a po ich wyniszczeniu skorzystaj z przejścia do kapsuł — spotkasz tam DIEGO.

30. Po chwili zabawy Twój przeciwnik znów zniknie, a Ty będziesz mógł dostać się do kapsuły (kod dostępu to 001). Niestety, po przełączeniu dźwigni na ścianie dowiesz się, że SHODAN... postanowił Cię usmażyć w stacji i wyłączył statki ratunkowe.

31. Po opuszczeniu pomieszczenia dostaniesz komunikat od REBEKI, która poinformuje Cię o tym, że SHODAN chce odpalić mostek (poziom dziewiąty) i możesz się jeszcze uratować — idź do windy prowadzącej na poziom 6, tam przeteleportuj się do windy na poziom 7.

32. Kiedy znajdziesz się na poziomie siódmym — idź na południe do windy na poziom 8 (po drodze możesz skorzystać z sekcji medycznej i doładować sobie energię i wyleczyć się.

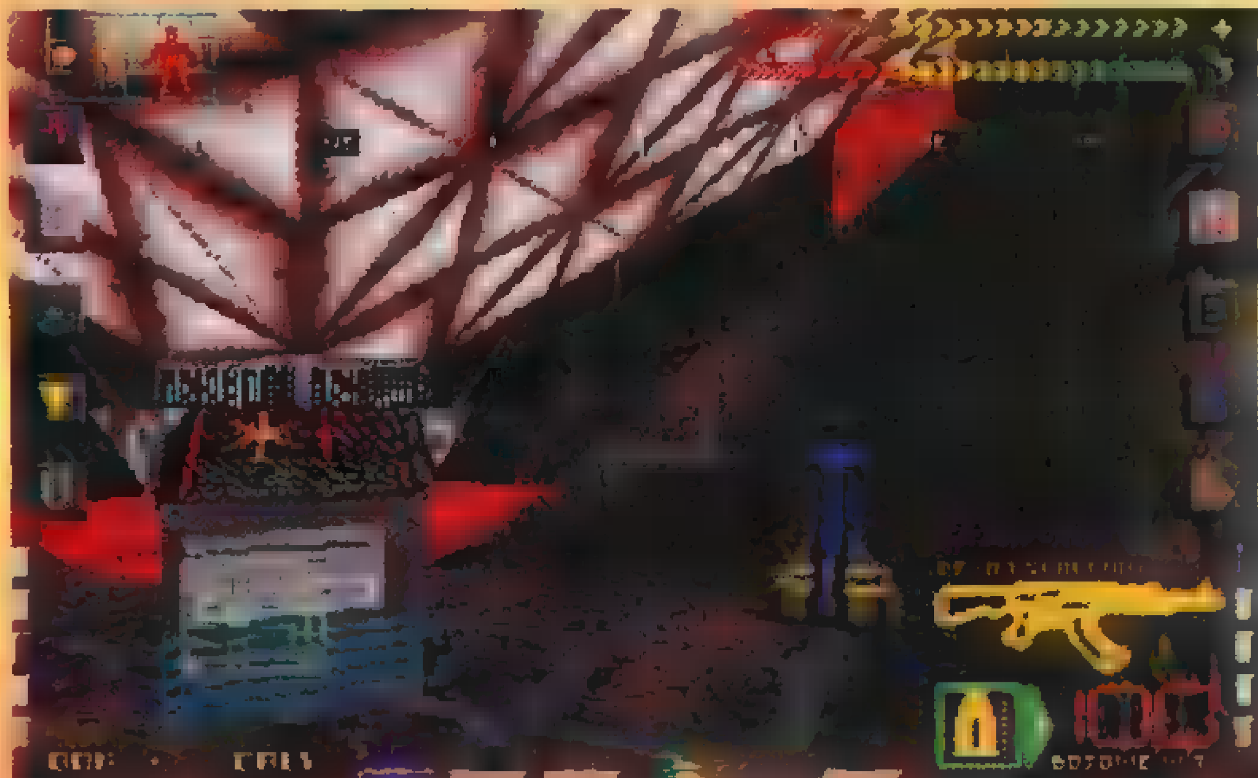
POZIOM ÓSMY

1. Zaraz za drzwiami znajdziesz wiadomość o tym, że znalazłeś się na poziomie bezpieczeństwa i że niemożliwe tu jest wykorzystywanie odrzutek (jest to częściowo prawdziwe).

2. Obejdź centralny rdzeń strzelając do wszystkich wrogów (jest tutaj dużo półek na których stoją roboty i androidy, latają flyery, kręcą się roboty miny itp. przyjemności), aż dojdziesz do północno-zachodniej części poziomu i wjedź windą na górę.

3. W pierwszym pomieszczeniu na północ jest przełącznik — użyj go, a uaktywnisz windę.

4. W następnym leży karta dostępu (daje Ci dostęp m.in. do magazynku po drugiej stronie korytarza, gdzie są cztery miny i bateria)





HOCK





5. W kolejnym pomieszczeniu możesz znaleźć trochę amunicji do MAGPULSE i apteczkę.

6. Użyj windy, a kiedy znajdziesz się na górze pozbieraj przydatne Ci przedmioty.

7. W zachodniej części pomieszczenia jest przycisk, chwilowo zablokowany przez system bezpieczeństwa — zapamiętaj jego położenie, po czym udaj się do windy w południowej ścianie.

8. Idź na południe, a później na zachód, aż znajdziesz kolejną kartę dostępu.

9. We wschodniej części pomieszczenia znajdziesz przejście prowadzące do pomieszczeń z węzłami sieci, magazyny i terminal cyberprzestrzeni.

10. Wróć teraz na dół — będziesz mógł odblokować stację ładującą (za pomocą niemożliwego do użycia wcześniej przycisku) i zabrać z magazynu PLASMA RIFLE.

11. Idź na dół i skieruj się do windy w południowo-wschodniej części poziomu. Wjedź nią na górę, a tam, po pokonaniu robotów — strażników znajdziesz v3 latarki i kolejną stację ładowania.

12. Wewnątrz rdzenia na poziomie podłogi znajdują się magazyny zabezpieczone polami siłowymi, które można usunąć za pomocą przycisków na ścianach. Zwiedź je i zabierz przydatne przedmioty.

13. W północno-zachodniej części rdzenia jest wejście prowadzące do jeszcze jednej stacji ładowania.

14. Skieruj się teraz do północno-zachodniej części poziomu. Jest tam nieaktywna winda; nie wchodź na nią, lecz stań przed nią. Uaktywnij antygrawitator i kiedy znajdziesz się na poziomie drzwi energetycznych naciśnij pause, dwukliknij na bramce, po czym przytrzymaj SHIFT+„S" i ponownie naciśnij PAUSE.

15. Kiedy znajdziesz się w korytarzu podejdź po pochylni do drzwi we wschodniej ścianie — za nimi jest przycisk uruchamiający kładkę prowadzącą do drzwi rdzenia.

16. Wróć do wejścia do tego pomieszczenia i skieruj się bezpośrednio na wschód — jest tam kolejna ładowarka (możesz uzupełnić straconą na lot energię).

17. Kiedy skorzystasz z windy energetycznej w południowej części pomieszczenia, otrzymasz mail od BRACAILa — konstruktora SHODANa — z informacją o tym poziomie. Jest tam także kamera — zniszcz ją.

18. Spadnij w dół, idź do windy w zachodniej części poziomu — wjedź na górę i przejdź po kładce do wnętrza łącznika.

19. W środku jest drabinka — użyj jej (możesz tam także wlecieć, jeśli masz odpowiednią liczbę baterii — lot zużyje całą zawartość akumulatora i jeszcze część kolejnej).

20. Kiedy będziesz na górze i przejdziesz przez drzwi — mostek wraz z tą częścią łącznika w której się znajdujesz zostanie odstrzelona. Znajdziesz się naprzeciwko DIEGO i kilku jego podwładnych (uaktywnij tarczę na maksimum!)

• po ich zniszczeniu musisz zabrać osobistą kartę dostępu i wjechać na mostek.

POZIOM DZIEWIĄTY

1. Po wjechaniu na górę dostaniesz kolejny mail z Ziemi, niestety ponownie przerwany przez SHODANa, a w chwilę później wideoraport o zniszczeniu stacji Citadel.

2. Idź na południe, a kiedy dojdziesz do korytarza wiodącego na wschód - wejdź weń i podejdź do przycisku na ścianie. Otworzy się podłoga — spadnij w dół.

3. W zaułku na zachód od Twojego aktualnego położenia jest v3 mapy - zabierz ją, a będziesz mógł rozpoznawać miejsca skażone i dodatkowo poznasz lokalizację żywych przeciwników.

4. Skieruj się na południowy zachód, a kiedy znajdziesz się na jednej ze ścian układanek, połącz kabelki 1-4, 2-3, 3-2 i 4-1 (jest to jedyny układ połączeń na tym poziomie — wszystkie układanki rozwiązuje się właśnie w ten sposób.

5. Wyjdź na górę (winda energetyczna jest w zachodniej części labiryntu) i skieruj się na południe — w kolejnym pomieszczeniu na wschód znajdziesz przełącznik, po użyciu którego przeniesiesz się do klatki. Zabierz leżący tam ISOLINEAR CHIPSET i naciśnij przycisk w podłodze, a wyjdziesz na zewnątrz. Jest tam także apteczka i stacja ładowania.

6. Idź dalej na południe, a kiedy dojdziesz do pomieszczenia ze stacją ładowania — spadnij w dół, przykucnij i idź korytarzem wiodącym początkowo na wschód. Zniszcz po drodze wszystkie automaty obronne.

7. Skieruj się na północny wschód — znajdziesz tam kolejną łamigłówkę, której rozwiązanie otworzy następne drzwi siłowe (po drodze uważaj na roboty-miny).

8. Wyjdź stamtąd drogą jaką przyszedłeś i po skorzystaniu ze stacji ładowania idź na zachód; kiedy pojawi się korytarz wiodący na południe - skorzystaj z niego.

9. W pomieszczeniu jest CORTEX REAVER broniący kilku apteczek i magazynków magnetycznych, które możesz stosunkowo łatwo zdobyć.

10. Wyjdź stamtąd i idź dalej na północ — w skażonym magazynie w zachodniej ścianie jest kilka granatów, bomb i amunicji.

11. Zabierz potrzebne Ci rzeczy i kontynuuj marsz na północ — niedaleko jest fałszywa ściana za którą jest magazyn amunicji i jest kilka zastrzyków.

12. Pomaszeruj dalej na północ — w pomieszczeniu na końcu korytarza jest nisza i przycisk w niej — po naciśnięciu go pojawia się kolejna nisza z przyciskiem i robotem go broniącym. W końcu podniesie się osłona w centrum pomieszczenia i pojawi się kładka energetyczna — jeśli z niej skorzystasz, otworzą się jeszcze dwie nisze z kolejnymi robotami. Na podeście jest łamigłówka, po rozwiązaniu której (kabelki) uzyskasz dostęp do pomieszczeń kontrolnych.

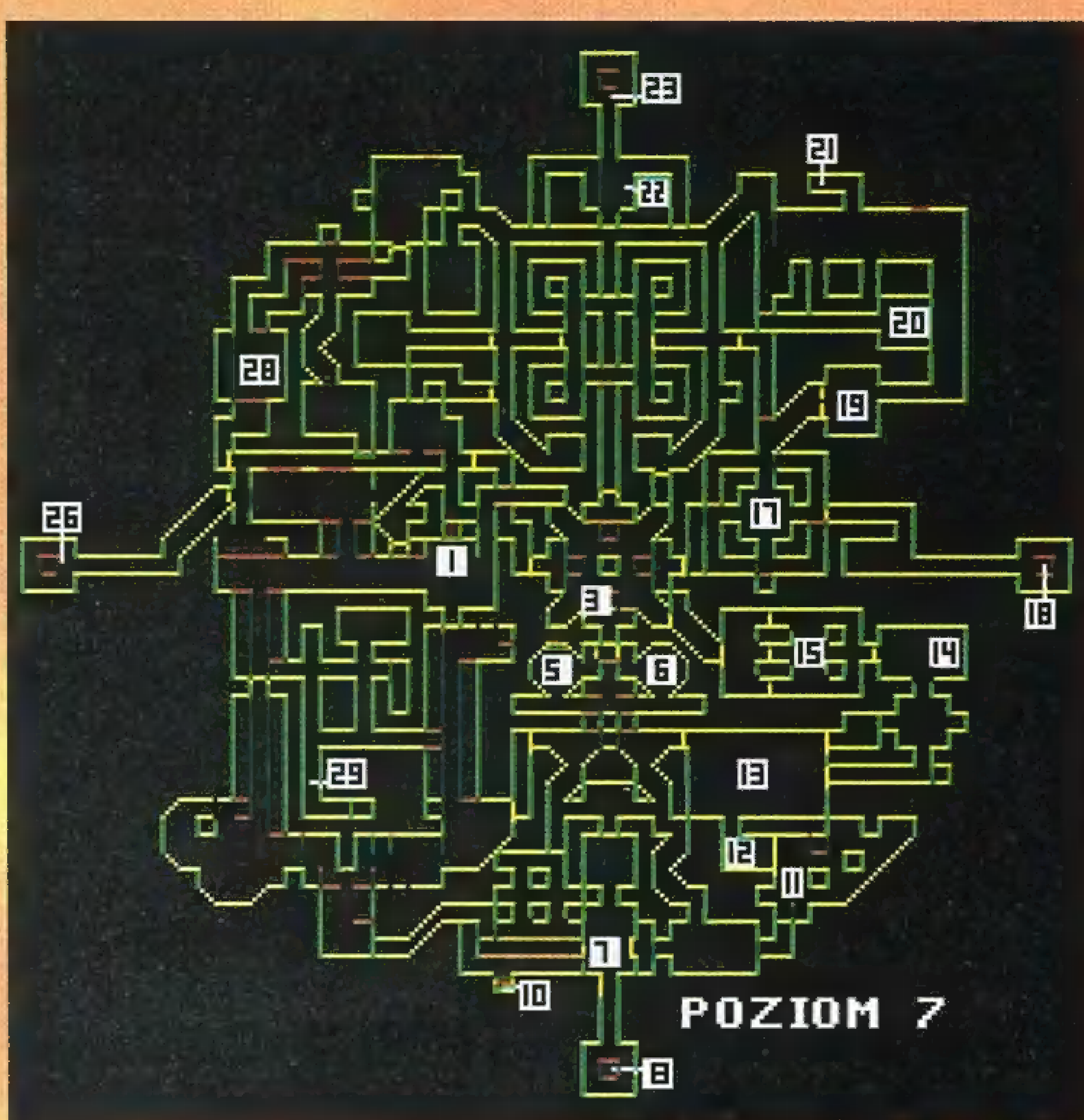
13. Wyjdź z tego pomieszczenia i idź na wschód — znajdziesz tam stację ładowania.

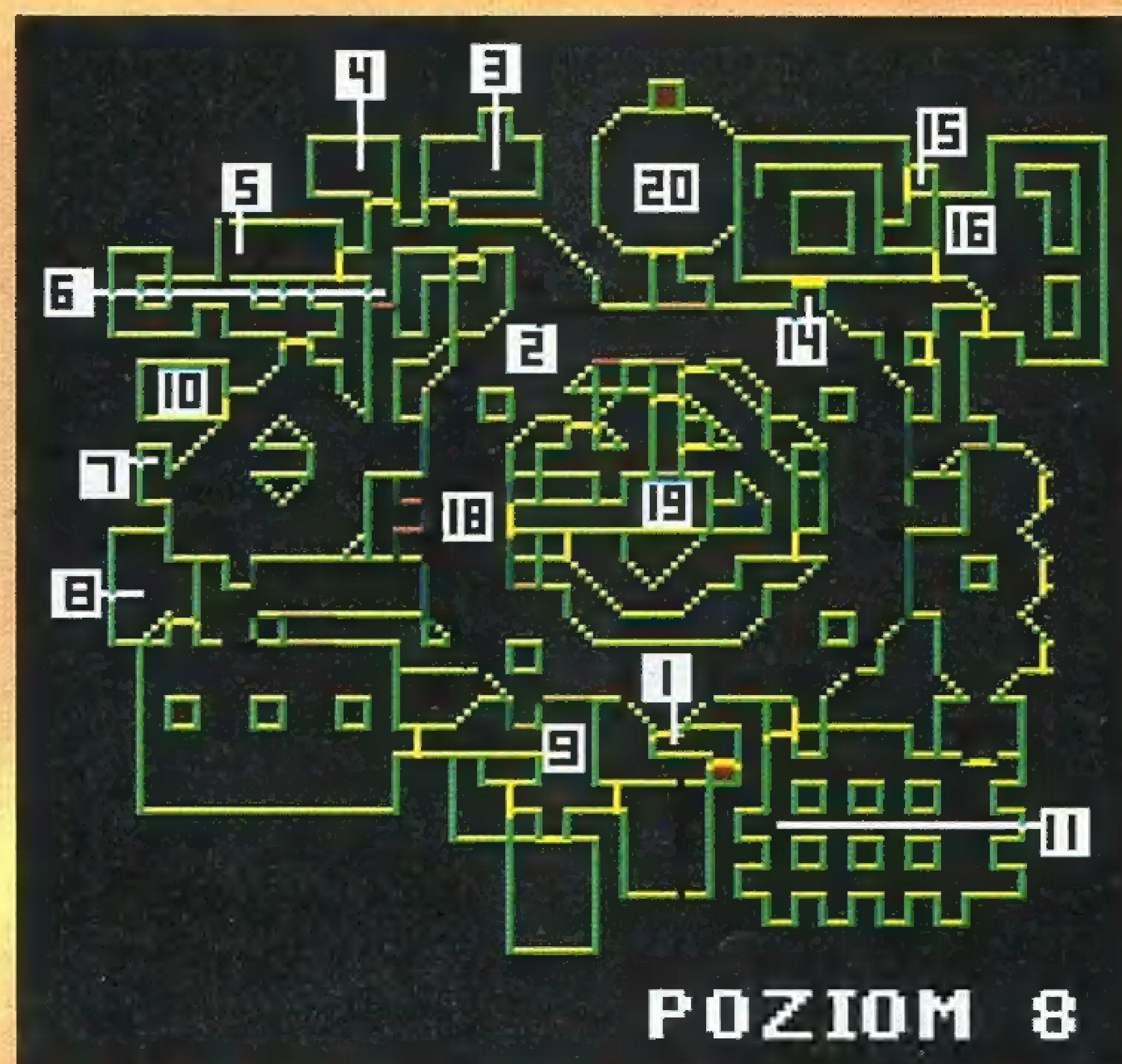
14. W głębi pomieszczenia leży nieco zastrzyków i, dodatkowo, v4 tarczy (lepsze zabezpieczenie przy mniejszym zużyciu energii).

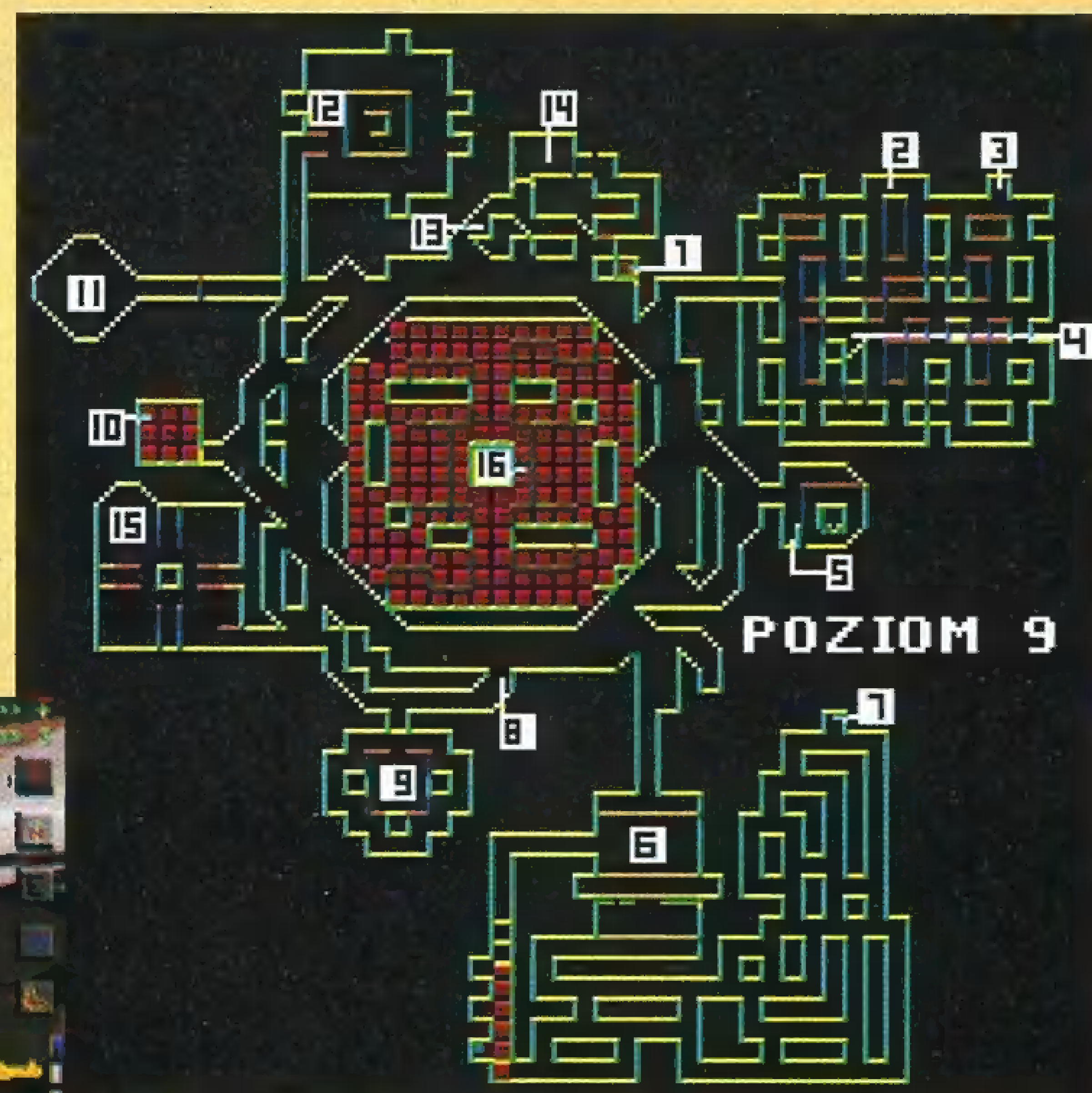
15. Skieruj się do południowo-zachodniej części poziomu, gdzie znajdują się urządzenia kontrolne komputerów. W gnieździe w północnej ścianie użyj ISOLINEAR CHIPSET, co pozwoli Ci na złamanie zabezpieczeń SHODANa.

16. Wejdź do centralnej części poziomu — znajduje się tam terminal cyberprzestrzeni.

Stoisz właśnie przed ostatnim zadaniem — włamanie się tutaj powinno spowodować wymazanie sztucznej inteligencji. By to zrobić musisz wpierw odszukać SHODANa w labiryncie, a później jeszcze zniszczyć go przez wielokrotne trafienia impulsami pulsera. Nie jest to łatwe, zwłaszcza że od chwili wejścia do głównej komory zaczyna się atak na Twój umysł — jeśli będziesz zbyt wolny, grozi Ci rozpuszczenie się w świadomości komputera. Szczęśliwe zakończenie? Być może... Zaproponowano Ci nudną pracę dla korporacji Trioptimum — odrzucasz ją. Tyle jest jeszcze przecież korporacji do których systemów możesz się dostać...







3. Podsumowanie

Za nami wiele (prawdopodobnie) miło spędzonych godzin. Grało się chyba nieźle i ukończenie gierki pewnie dało Ci solidną porcję niezapomnianych wrażeń! Czego sobie jeszcze życzyć? Chyba tylko tego, żeby powstawało jak najwięcej produkcji tej klasy!

■ WIST



